

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ



ЭНДРЮ МЕДЕЙРОС

МАРК ДИАЗ ТРУМАН

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

Санкт-Петербург
Studio 101
2016

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Алексей Мун.
Редактор: Анастасия Гастева.

Эндрю Медейрос, Марк Диаз Труман.

Городские легенды/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. — 224 с.
ISBN 978-5-905471-26-1

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016
© Magpie Games, 2015
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-26-1

ПРИВЕТ

Спасибо, что приобрели русское издание «Городских легенд». Мы до сих пор под впечатлением от масштабов поддержки, которую фанаты оказали нашей игре, а также безмерно рады тому, что теперь эту книгу можно прочесть ещё на одном языке. Всегда приятно знать, что твоё детище могут оценить где угодно, однако мысль о том, что теперь «Городские легенды» будут доступны читателям, живущим буквально на другом конце света, на их родном языке, поистине потрясает!

В первую очередь мы стремились создать игру, которая была бы доступна каждому. Нам хотелось, чтобы игроки рассказывали истории о выходах из самых разных уголков света, и можете представить, насколько мы рады тому, что новое издание даст русским игрокам возможность делать это на родном языке. Наш проект с самого начала был интернациональным, а теперь мы своими глазами видим, как сообщество его поклонников неудержимо расширяется.

Думается, вы и сами знаете, что такие проекты, как ролевые игры, всегда создаются с любовью. Между первым наброском и окончательным продуктом проходит куда больше времени, чем порой можно представить — безобидные на первый взгляд исправления влекут за собой глобальную переработку, а попытки подстегнуть процесс приводят к необходимости принимать непростые решения на стадии издания. Если раньше времени попытаться выпустить не до конца сформировавшийся продукт в мир, его запросто можно погубить — в суете и спешке погибло немало текстов.

В случае с «Городскими легендами» нам обоим повезло — у каждого был напарник. Инди-сообщество порой слишком увлекается образом автора-одиночки, который, сидя в башне из слоновой кости, без устали шлифует свой шедевр, не задава-

ясь такими приземлёнными вопросами, как общение с фанатами или тестирование игры. Книга, которую вы держите в руках, не укладывается в эти рамки. Фактически это плод трудов огромной команды: Брендана Конвея, Аманды Валентайн, Хуана Очоа, Мариссы Келли, Томаса Дини и ещё очень многих людей, которые вычитывали текст и проводили пробные игры. И теперь мы рады включить в этот список Алексея Муна, Юрия Слинко, Анастасию Гастеву и остальную команду Studio 101!

Если пожелаете, присоединяйтесь к обширному сообществу поклонников «Городских легенд» в Google+ (bit.ly/usgplus). Там можно поделиться своими историями, задать вопросы, касающиеся правил, и пообщаться с другими фанатами игры. Нам не терпится ознакомиться с приключениями, что развернутся на мрачных улицах городов России, населённой феями, демонами и другими чудовищами, более «родными» для русскоязычного читателя.

Мы осознали одну очень важную вещь, в процессе работы над «Городскими легендами» — объединение различных сотрудничающих культур может создать нечто гораздо более ценное, чем одна из них. И современные мегаполисы являют собой живое воплощение этой идеи, показывающие силу разнообразия и борьбы идей, их развития и обновления. В каком-то смысле наша книга пронизана импульсом именно этой природы — стремлением пересекать границы обыденного, делать старое новым, в новых декорациях и с новыми участниками.

Истории, которые вы расскажете с помощью этой книги, будут вашими и только вашими. Никто другой не сумеет вдохнуть в них жизнь так, как вы.

Эндрю Медейрос и Марк Диаз Трумэн,
май 2016

СОДЕРЖАНИЕ

Вводное слово	3	Общие ходы	30
ГЛАВА 0: ПРЕАМБУЛА	7	Броситься в атаку	31
Что у нас здесь	8	Избежать неприятностей	32
Город чудовищ	8	Убедить второстепенного персонажа	34
Раса, пол и причуды	9	Распознать мотивы	36
Играй, чтобы узнать	10	Одурачить или сбить с толку	38
Пара слов об истоках	10	Выкрутиться	40
Что вам понадобится	11	Явить сущность	42
Игральные кости	11	Протянуть руку помощи / встать на пути	44
Архетипы	11	Ходы расследования	46
Карандаши и бумага	11	Отправиться на поиски	46
Дополнительные материалы	11	Опознать незнакомца	48
ГЛАВА 1: ОСНОВЫ	12	Осмотреться	49
Беседа	13	Ходы долгов	50
Построение сцен	13	Оказать услугу	50
Информационное поле	14	Востребовать долг	51
Ходы	15	Отсрочить долг	54
Начало игры	18	Обронить имя	55
Подготовка	18	Драматические ходы	56
Выбор города	18	Ходы инаковости	56
Ожидания	19	Ходы близости	57
Зачем играть?	20	Последние ходы	57
ГЛАВА 2: ПЕРСОНАЖИ	21	Развитие	58
Выбор архетипа	22	Ходы серии	59
Ваш потусторонний мир	22	Вступительный ход	59
Имя, внешность и поведение	23	Конец серии	60
Характеристики	23	Дополнительные ходы	60
Характеристики причастности	24	ГЛАВА 4: АРХЕТИПЫ	61
Вопросы предыстории	25	Общее описание	62
Имущество	25	Ветеран	65
Выбор ходов	26	Знающий	69
Драматические ходы	27	Охотник	73
Представление и долги	27	Вампир	78
ГЛАВА 3: ХОДЫ	29	Волк	82
Использование ходов	30	Призрак	87
Шансы и козыри	30	Прорицатель	92
		Чародей	96
		Меченый	101
		Фея	105

ГЛАВА 5: УЛИЦЫ	109	Использование второстепенных персонажей	157
Уличная жизнь	110	Мотивы второстепенных персонажей	157
Урон	110	Громилы	158
Значения урона	111	Треугольники отношений	158
Излечение от ранений	111	Долги и второстепенные персонажи	158
Оглушающий урон	113	Урон и исцеление второст. персонажей	160
Шрамы	113	Управление второст. персонажами	161
Броня	114	Отслеживай их по мирам	161
Качества оружия	115	Используй их повторно	162
Примеры оружия	116	Убивай их	162
Группы	116	Что таится за архетипами	162
Размер группы	116	Архетипы Смертных	162
Броня и урон	117	Архетипы Ночи	163
Командование группой в бою	117	Архетипы Силы	164
Группа получает урон	118	Архетипы Хаоса	165
ГЛАВА 6: ДОЛГАЯ ИГРА	120	Болезненные вопросы	166
Развитие	121	Самоопределение	166
Прикосновение к мирам	121	«Взрослые» темы	167
Повышения	122	Когда у тебя есть свободное время	168
Группы	124	ГЛАВА 8: ПЕРВАЯ СЕРИЯ	170
Улучшенные ходы	129	Перед первой серией	171
Инаковость	131	Материалы и подготовка	171
Уровни инаковости	131	В начале первой серии	171
Инаковость в игре	133	Наводящие вопросы	171
ГЛАВА 7: РАСПОРЯДИТЕЛЬ	134	Когда наводящие вопросы не помогли	172
Распорядитель	135	Во время первой серии	174
Цели	135	Что нужно делать	174
Всегда говори... ..	136	Обучение игре	176
Принципы	136	О коротких играх	177
Твои ходы	141	После первой серии	178
Мягкие и жёсткие ходы	142	Большой пример	178
Основные ходы Распорядителя	143	ГЛАВА 9: БУРЯ	186
Ходы миров	148	Надвигается буря	187
Мир Смертных	148	Создание проблем	187
Мир Ночи	149	Выбор типа проблемы	187
Мир Силы	150	Использование ходов проблемы	190
Мир Хаоса	152	Участники и описания	191
Ходы города	153	Таймеры	191
Ход за ходом	153	Дополнительные ходы	193
Ходы серии	153	Пример: «Схождение меридианов силы»	193
Игрок против игрока	155		

Как устроить бурю	195	Выбор вариантов	207
Выбор идеи	195	Шансы и их использование	207
Распределение проблем	195	Вопросы и ответы	207
Создание дополнительных проблем	196	Неудачные эффекты	208
Выбор сердца бури и определение связей	196	Построение списков	208
Пример бури: «Вся вампирская рать»	197	Привлекательные варианты	208
Больше бурь и больше проблем	201	Семена раздора	209
		Непростой выбор	209
ГЛАВА 10: ТЕНИ	202	Тени повсюду	209
Тени сгущаются	203	Ситуационные ходы	210
Создание дополнительного хода	203	Дополнительные ходы проблем	210
Дополнительные ходы	203	Ходы предметов	211
Примеры триггеров	204	Ходы персонажей	212
Когда персонаж что-то делает	204	Построение сцен	212
Когда это диктует ситуация	204	Письма счастья	212
Когда использован предмет	204	Рвём шаблоны	213
Пока соблюдается условие	204	Игра для одного	214
Здесь и сейчас	204	Один в поле не воин	214
Неудачные триггеры	205	Взаимодействие с долгами	214
Эффекты	205	Всё меняется	215
Примеры эффектов	206	Тени исчезают	215
Прямые эффекты	206		
Изменение требуемой характеристики	206	ПРИЛОЖЕНИЕ	216
Добавление вариантов в существ. ход	206	Наша команда	217
Нанести урон/повысить инаковость	207	Буря «Разделяй и властвуй»	219



ПРЕАМБУЛА



ЧТО У НАС ЗДЕСЬ

«Городские легенды» — это ролевая игра в жанре городского фэнтези. Во время неё, вам с друзьями (или просто приятелями) предстоит вместе рассказывать историю, замешанную на сверхъестественных событиях и политических интригах современного города. Некоторые участники этой истории окажутся смертными, но при этом могут нести отпечаток потусторонних сил, обравивших их в призраков, вампиров, оборотней и чародеев, глубоко увязших в паутине сверхъестественных обязательств и традиций.

Каждый из вас возьмёт на себя роль одного из ключевых персонажей вашей общей истории, будет говорить от его имени и решать, как ему действовать. Это творческая беседа, которая позволит всем вам пережить увлекательный эмоциональный опыт. Персонажи могут быть любовниками, друзьями, врагами или союзниками, но все они неразрывно и причудливо связаны между собой, как это бывает с героями популярного телесериала. Иногда вы будете сживать с персонажем, чувствовать то, что чувствует он, а иногда — эмоционально дистанцироваться, толкая его навстречу катастрофе.

Правила, согласно которым ведётся повествование, подразумевают споры, обсуждения и использование фактора случайности. Нередко вам будет нужно бросать кубики, чтобы определить исход какого-нибудь действия. Кубики приносят в историю долю непредсказуемости, необходимую для того, чтобы сюжет не застывался и не провисал. Игра — это не доклад и не лекция, она не принадлежит Распорядителю — как в любой застольной беседе или разговоре за чашкой кофе собравший всех хозяин разве что задаёт изначальную тему. Все могут в равной степени влиять на игровые события. Также весомый вклад в сюжет может внести результат броска кубиков.

Однако история всё же имеет определённое направление. Помимо всего прочего, «Городские легенды» — игра о городах, их обитателях и механизмах, что вдыхают в них жизнь. Это политиче-

ская игра, отсылающая нас к стереотипам, успешным сложиться в наших головах по отношению к конфликтам различных сообществ. Вам потребуется умение ориентироваться в заданной социальной системе. Это личные и социальные конфликты, в которых замешаны как люди, так и чудовища. Игра крепко связана с подобными темами.

И в то же время «Городские легенды» — это не просто дебаты цветных с белыми в ратуше или обсуждение налогового кодекса в городском совете, хотя подобные детали и могут запросто всплыть в вашей истории. Это игра о чудовищах — созданиях из сказок, преданий и современных городских легенд, — и о городах, в которых они обитают. Ваши персонажи будут выходцами из очень разных сообществ, и вам предстоит разбираться как с внутренней, так и с внешней политикой этих группировок вне зависимости от того, куда поведут вашу историю правила игры.

ГОРОД ЧУДОВИЩ

В городе неспокойно.

Улицы полны кошмарных созданий, готовых выпотрошить случайного бедолагу просто ради удовольствия; душегубы и психопаты застыли в ожидании, предвкушая вкус плоти и запах страха своих жертв, а в тених притаились сумрачные твари — отражения твоих собственных потаённых страстей и запретных мечтаний. Скверна струится по улицам, будто дурная кровь по жилам, стекаясь к встающим над городом подобно башням владык древности небоскрёбам — жилищам современных деспотов, для которых нет наслаждения выше, чем поглотить без остатка всё, что ты не сумеешь защитить от них.

И это всего лишь смертные.

Города полны и «настоящих» чудовищ: вампиров и оборотней, чародеев и фей, призраков и бессмертных. Они ходят среди нас, крадутся за спиной, просачиваются в правление корпораций и на благотворительные аукционы, проводят тайные собрания и тёмные ритуалы, определяющие судьбы людей. Они повсюду, но ты не увидишь их, если

не будешь знать, как и куда смотреть. Подобно самому городу, они скрывают куда больше, чем показывают, а тех, кто подбирается слишком близко к их тайнам, ждёт безжалостный отпор.

Однако у города есть и приятные стороны. Где ещё ты услышишь, как тысячелетний вампир играет блюз на гитаре в зале прибрежного кафе? Ощутишь, как толкаются в духоте ночного клуба демонические тела? Научишься взывать к силе крови — твоей собственной или, может, чьей-то ещё — под внимательным присмотром ковена опытных ведьм? Нигде. Так-то.

Нигде.

Теперь ты принадлежишь городу. Не важно, родился ты здесь или некто создал тебя, приехал ты издалека или угодил в ловушку этих улиц, связавшись с какими-то ужасными людьми, — теперь ты местный. Мы знаем это. Ты сам это знаешь. И город знает тоже. А если ты ищешь силы, которая позволит тебе в свою очередь сделать этот город твоим, заполучив часть его, как однажды он заполучил часть тебя, будем надеяться, ты не забудешь, что все они — люди и чудовища — были когда-то в точности такими же, как ты сейчас.

РАСА, ПОЛ И ПРИЧУДЫ

Такие истории — истории о городах и населяющих их чудовищах — уже не раз были рассказаны в блокбастерах, телесериалах и на страницах дешёвых книжонки в мягком переплёте, что продаются на каждой автозаправке. Они щекожут нервы читателя и зрителя, намекая на существование чего-то запредельного и тёмного, позволяя ощутить на горле мимолётное прикосновение острых как бритва клыков безумных и чудовищных страстей.

Вопреки ожиданиям, обычно эти сюжеты почти полностью состоят из расхожих клише. Юная охотница на вампиров вдруг понимает, что вон тот смазливый кровосос не так уж плох. Чародей-социопат осознаёт, что немногочисленные друзья уже практически стали для него семьёй. Оборота наконец обуздывает своего внутреннего зверя благодаря любви той самой, единственной жен-

щины. Демоны пали, и невинные души избежали ужасной судьбы. Всё как всегда.

Почти все эти размазанные по билбордам и продающиеся огромными тиражами истории — о белых людях.

Не странно ли? Особенно если учесть, что городское фэнтези как жанр должно быть частью современной культуры, отражением истинных условий городской жизни, отличающейся разнообразием. Городская культура сегодня не принадлежит «нормальным» людям — её полотно ткнут такие личности как гей-активисты, брейк-дансеры и художники граффити, феминистки самых разных рас и убеждений, а также иммигранты со всех концов света. Истории городов — это по умолчанию истории о людях подобного сорта. О фриках. О мечтателях. О тех, кто выделяется.

Различия, разграничивающие сообщества в «Городских легендах», — это метафорические отголоски как раз таких особенностей социума. Ваши персонажи живут на пересечении различных граней самоидентификации, и им предстоит вариться в котле противоречий, имея одновременно смертную и сверхъестественную природу. Частью это будет отражено в принадлежности к какому-то из миров — миру Смертных, миру Ночи, миру Силы или миру Хаоса, — невидимые границы которых проходят через город, разделяя сообщества. Остальное — более приземлённые вещи вроде расы, пола или сексуальной ориентации.

Вот несколько идей, которые помогут интереснее реализовать эту тему в вашей истории.

- Играйте персонажей, чья раса, пол или сексуальная ориентация не совпадает с вашими собственными. Что касается остального — думается, в реальной жизни вы точно не вампиры и не чародеи.
- Наделяйте своих персонажей чертами, вытекающими из культурных особенностей. Как твой *вампир* готовится пить кровь? Кто научил твоего *чародея* магии? В какую церковь твой персонаж ходил в детстве?



- Не забывайте, что у персонажей была жизнь и до начала истории. Расспрашивайте друг друга о прошлом семей, получении гражданства после иммиграции, о былых деньгах.
- Заставляйте своих персонажей ходить по грани дозволенного в их сообществе. Познайте, какво это — любить кого-то, кого ненавидят твои собратья; нарушать обычаи своего смертного или потустороннего племени; жить под давлением общества, нормы которого ты преступил.
- Стремитесь к разнообразию второстепенных персонажей. Описывая горожан, не являющихся персонажами игроков, включайте в их ряды представителей различных сообществ. Часть из них будет просто иллюстрировать этническое и социальное разнообразие города, часть — напоминать, что расизм, сексизм, гомофобия и нетерпимость — неотъемлемые свойства современной жизни.

Не волнуйтесь о том, что ваши персонажи слишком отличаются друг от друга, — игровая механика «Городских легенд» будет постоянно сводить их вместе. Вы обзаведётесь взаимными долгами с представителями разных сообществ, из-за чего придётся переходить границы и разбираться с чужими проблемами; завяжете отношения, идущие вразрез с обычаям ваших собратьев, смертных или сверхъестественных. По мере развития игры разовьются и привязанности, которые заставят вас по-новому взглянуть на границы идентичности собственных персонажей. Возможно, в итоге персонажи даже присоединятся к совершенно другим сообществам.

Но всё та же игровая механика будет постоянно напоминать, как сильно вы отличаетесь друг от друга. Есть множество различий между вампирами и чародеями, призраками и прорицателями, охотниками и феями. И эти различия — древнюю вражду, древнюю ненависть, древние страхи, традиции — не так-то просто преодолеть.

Именно это определяет городскую жизнь: различия и границы, разнообразие и отторжение. Каждое сообщество очень замкнуто, однако отчаянно нуждается в чём-то, что могут предложить только другие. Всё здесь перемешано. Города непре-

станно развиваются, они оказываются черствыми и жестокими в самый неожиданный момент, но в мрачнейших из их уголков может таиться трогательная красота. И этот мир вашим персонажам предстоит исследовать вместе, — вы станете частью «Городских легенд».

ИГРАЙ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ

Играя в «Городские легенды», кто-то из вас может ощутить соблазн повернуть сюжет согласно своим взглядам, чтобы в итоге история пришла к тому финалу, который кажется интересным или правильным именно ему. Однако правда в том, что на самом деле это не чья-то личная история. Она даже не принадлежит вашей компании.

Это история города.

Вы все вместе рассказываете её, это верно, но никто из вас не контролирует сюжет. Нельзя спланировать всё так, чтобы следующая драматическая ситуация или сюжетный поворот стали триумфом именно твоего персонажа. Механика игры толкает участников от одного конфликта к другому, от очередной спорной ситуации к новому непростому выбору, и ты едва успеваешь оглянуться через плечо на происходящее. Дорога впереди всегда будет тёмной, загадочной и богатой на неожиданные возможности.

Эта игра требует сосредоточения, здесь нужно уделять полное внимание лишь текущей сцене, вместо того чтобы уходить в обдумывание десятка грядущих событий. История погибнет в тот самый миг, когда ты решишь, что понял, к чему всё идёт. Просто верь, что дальше будет интереснее. Играй, чтобы узнать. Чем неожиданнее всё выйдет, тем интереснее.

ПАРА СЛОВ ОБ ИСТОКАХ

«Городские легенды» заимствуют общую концепцию правил, а также немало идей у другой ролевой игры: «Постапокалипсиса» пера Винсента Бейкера. «Постапокалипсис» — это история о людях, вынужденных выживать в суровых условиях после глобальной катастрофы; хоро-

шими примерами здесь будут «Безумный Макс» и «Водный мир». Нам кажется, что «Городские легенды» не так уж сильно отличаются от этого: город может быть ничуть не менее жесток, чем выжженные радиоактивные пустоши, а каждый персонаж здесь обитает в запутанной паутине коварных альянсов и взрывоопасных проявлений нетерпимости, по сравнению с которой банды людоедов варварского будущего могут показаться вполне рациональными.

Для игры в «Городские легенды» не требуется набор правил «Постапокалипсиса» — в нашей книге мы собрали всё, что нужно. Но если тебе интересны истории подобного толка, рекомендуем ознакомиться. Когда нам будет казаться, что читателю стоит заглянуть и туда тоже, мы об этом скажем.

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Для игры в «Городские легенды» вам потребуется несколько друзей (или недругов), готовых вместе исследовать город сериями по два-четыре часа. Некоторые предпочитают играть по одному законченному сюжету каждый вечер, никогда не задумываясь о продолжении, однако не раз выходило так, что лучшие истории рождались в результате множества регулярных встреч, когда судьба каждого персонажа развивалась из серии в серию, обогащаясь деталями. Однако каждый сам решает, какой стиль игры ему подходит и как обращаться со своим персонажем.

Для игры требуется 4–5 игроков и Распорядитель — игрок, задача которого заключается в том, чтобы описывать мир вокруг главных героев. При количестве игроков больше пяти станет сложновато уделять достаточно внимания каждому из них, а при меньшем, чем четверо, вам будет несколько затруднительно сплести достаточно разнообразную сеть взаимоотношений и долгов.

Перед тем, как начинать серию, вам также потребуется собрать кое-какую информацию,

необходимую для плавного течения истории. Обычно перед первой игровой серией почку подготавливает Распорядитель, но остальные тоже имеют право участвовать. Также вам нужны будут правила из этой книги.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Потребуется как минимум два игровых кубика, вроде тех, что легко найти в наборах для игры в «Монополию». Вы вполне можете обойтись всего двумя на всю компанию, но куда удобнее, если у каждого будут свои. В конце концов, вряд ли кто захочет доверять судьбу своего персонажа чужим кубикам...

АРХЕТИПЫ

В этой книге вы найдёте десять доступных на начало игры базовых архетипов, каждый из которых привязан к определённой теме городского фэнтези. Для игры нужно распечатать буклеты с их описаниями, хотя ваша компания вполне может не использовать часть базового набора или расширить его, добавив несколько своих особых архетипов.

КАРАНДАШИ И БУМАГА

На буклетах достаточно свободного места, чтобы создать персонажа и делать в дальнейшем игровые заметки, но вам точно потребуется больше бумаги — чертить карты, записывать долги, что-то рисовать и т.д. И, конечно же, нужно много карандашей и ластиков — в процессе игры вы будете часто стирать и записывать самые разные сведения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Вам также потребуются кое-какие дополнительные материалы: карты вашего города, фотографии и портреты его жителей, а также рабочие листы Распорядителя. Всё это лучше заготовить заранее, чем судорожно добывать прямо посреди серии.

Большую часть описанного здесь вы можете найти на сайте www.studio101.ru.

ОСНОВЫ



БЕСЕДА

Упомянув беседу в предыдущем разделе, мы говорили абсолютно серьёзно. Вы все садитесь за стол, обложившись записями, карандашами и кубиками, после чего начинаете разговаривать. По большей части разговор этот вертится вокруг персонажей. Вы описываете, что они делают, как реагируют, что их волнует. А поскольку игроки не способны читать мысли друг друга, вам также нужно озвучивать важную информацию для остальных.

Порой во время этого разговора вы оказываетесь непосредственно в шкуре своих персонажей, уже не рассказывая о них, а говоря от их имени. Вы жестикулируете как они, произносите их реплики. Многие люди вживаются в роль, сами того не замечая. Вполне естественно буквально стать своим персонажем на время игры — хотеть того, чего хочет он, и с искренним страхом ожидать важного результата броска кубиков.

Беседа в ролевой игре развивается по ходу течения игровой серии. Однако задача всех собравшихся — делать этот разговор интересным. Правила игры, художественные приёмы и всё, что вы сами привнесёте за стол, призваны двигать историю по увлекательному маршруту: по мрачным переулкам, через опасные места, в убийственные ситуации — куда бы ни завёл вас сюжет.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕН

Лучший способ ведения беседы навстречу интересным событиям — построение сцен. Вместо того чтобы просто сидеть за столом и обсуждать интересных персонажей, помещайте их в конкретные ситуации, которые должны иметь определённый исход. Распорядителю принадлежит право окончательного слова в определении структуры события и его развития, однако перед этим следует убедиться в том, что все присутствующие считают начало сцены интересным, а её развитие — значимым.

Мы уверены, что все вы и без нас знаете, как это делается — с древних времён народные сказания превращались в увлекательные истории имен-

но таким образом. Пропускайте скучные детали и переходите к самой сочной части происходящего. Звучит замысловато, но на самом деле это не сложнее, чем просто начать разговор: стоит вам приступить к нему, и правила игры сделают остальное за вас.

Марк — Распорядитель, и с ним за столом играют Тристан, Роби, Марисса и Джастин. Главных героев вполне достаточно, и Марк решает выстроить сцену, участниками которой станет большая часть персонажей игроков.

— Предлагаю начать с того, что несколько персонажей собирается в клубе, — говорит он. — Насколько я помню, персонажи Тристана и Джастина всё ещё разыскивают пропавшую фею Оникс, так что они вполне могут встретиться здесь с персонажем Мариссы — отцом Дэвисом, — собираясь узнать, что ему удалось раскопать по их вопросу.

Тристан и Джастин кивают, их вполне устраивает такой вариант.

Марисса говорит:

— Ну, я не знаю. Мне кажется, Дэвис связался бы с ними сразу, как узнал, что Оникс похитили. Может, стоит перенести встречу в их квартиру?

Все соглашаются с этим доводом. Похоже, теперь всех всё устраивает.

— Отлично. Начнём с того, что вы двое расскажете, как выглядит ваша квартира, поскольку раньше мы здесь не бывали.

И так далее. Нет никакой нужды сводить персонажей, если встреча не сулит чего-то интересного. Как в любой беседе, в построении сцены должны участвовать все, пусть даже из-за этого процесс занимает больше времени — ничего страшного, если действие начнётся чуть позже. Пусть будет много точек зрения, так куда интереснее, чем если кто-то оттянет всё внимание на себя.

По той же причине сцена заканчивается ровно в тот момент, как перестаёт быть интересна.



Распорядитель может объявить её завершённой, или сами игроки поймут, что событие исчерпало себя и больше здесь делать нечего. Пусть лучше сцена выйдет совсем короткой, чем затянутой. Так у всех сохранится желание продолжать.

Жёсткое построение сцены

Иногда Распорядителю может потребоваться ускорить ход событий или перескочить прямо к напряжённой или сложной ситуации. Это может быть вызвано внезапными и стремительными последствиями недавних решений, или тоном истории, который требует агрессивного развития событий. Мы называем это *жёстким построением сцены*, поскольку здесь меньше возможностей для предварительного обсуждения — сцена просто начинается, и персонажам игроков приходится реагировать соответственно.

Персонаж Роби, Уэсли Чен, — потомственный чародей в третьем поколении, живущий в Гайд-Парке, Чикаго. После того, как Джастин, Тристан и Марисса переговорили о пропавшей фее, Марк решает, что нужно побыстрее перейти к истории Уэсли.

— Итак, Уэсли. Ты, скорее всего, направляешься домой после долгого дня учёбы, верно?

— Точно, обычно после занятий я захожу навестить дядю, а потом уже иду по своим делам.

— Замечательно, — говорит Марк. — Выйдя из лифта на восьмом этаже своего дома, ты медленно замечаешь: что-то не так. Повсюду разбросан мусор — пакеты из-под фастфуда, бумажки и всякая дрянь, которой место в мусорном баке, — а из коридора доносится утихомирившийся рык. Похоже, кто-то ломится в двери твоей квартиры.

— Вот чёрт.

— Ага. Похоже, твой дядя в опасности. А может, уже мёртв. Ты понятия не имеешь, в какую пакость он мог вляпаться на этот раз. Твои действия?

В главе «Распорядитель» на стр. 134 найдётся больше информации о *жёстком построении сцен*, а также описание других приёмов, которые помогут Распорядителю сделать беседу интересной. Все должны стараться добавить в игру динамики и конфликтов, однако именно Распорядитель отвечает за то, чтобы действие развивалось.

«Ваши действия?»

Этот вопрос будет часто звучать во время игры в «Городские легенды». Город требует от вас действий в ответ на происки жутких обитателей тьмы и участников кровавых заговоров. У вас будет не слишком много времени на проработку планов, так что чаще всего решать придётся по ходу действия. Построение сцены — это способ как можно быстрее подвести персонажей игроков к вопросу о решающих действиях, а если сцена строится жёстко, этот вопрос и вовсе задаётся в самом её начале.

Вы можете подолгу и с удовольствием обсуждать, куда ваши персонажи отправятся обедать, или в подробностях разыгрывать отношения парочки влюблённых вампиров. Однако по большей части «Городские легенды» не про это — правила будут вынуждать вас принимать решения, действовать импульсивно и разбираться с ужасными последствиями. Город живёт и меняется, и вам приходится держать темп. Эмоциональные моменты отлично заполняют промежутки между драматическими событиями, но не забывайте, что они всегда будут мимолётны — и тем ценны.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПОЛЕ

Логика повествования особенно важна, поскольку игра происходит в рамках окружающего персонажей широкого информационного поля — деталей, которые ранее уже были признаны частью истории. Каждое утверждение, открытие, каждая кроха информации впаиваются в ваше общее повествование, дополняя образы персонажей и города, в котором они живут. Ваша история — это совокупность уже произошедшего и того, чему лишь предстоит случиться.

Помните, мы говорили, что для игры в «Городские легенды» необходима сосредоточенность? Придерживаться того, что вы успели ввести в сюжет, даже если это может оказаться не просто для ваших персонажей, требует определённого опыта. Вы позволяете прошлому определять будущее, даже если в момент принятия былых решений и не представляли, к чему они приведут.

Роби говорит:

— Мой дядя в опасности, верно? Я бросаю рюкзак и бегу в квартиру.

— Ты просто врываешься? Будешь драться? — спрашивает Марк.

— Точно так. Я же чародей. Думаю, вломившийся туда точно не опаснее меня.

— Выбежав из-за угла, ты видишь ожившую грудку мусора, которая роется на рабочем столе твоего дяди, разбрасывая бумаги. Она обращает к тебе подобие морды и взрывается, отшвырнув стол в сторону.

— Чёрт. Пожалуй, я всё-таки не стану вбегать вот так, в открытую... — говорит Роби.

— Поздно. Тварь уже заметила тебя. Твои действия?

Во время игры в «Городские легенды» ваши персонажи будут постоянно входить в двери, которые наглухо захлопнутся за ними — иногда в буквальном смысле! — из-за принятых ранее решений. Сказанного не воротить, и даже если решение кажется неудачным, вся ваша компания должна следить за тем, чтобы каждый честно придерживался хода истории, которую вы, напомним, рассказываете все вместе.

Иногда игроки могут решить уточнить детали какого-то события, прежде чем оно окончательно войдёт в сюжет. Роби может сказать: «Ну и дела. Пожалуй, мне стоило быть осторожнее, входя в квартиру», — и заявить, что перед тем, как свернуть за угол, он на всякий случай подготовил заклинание. Тогда всё закончится немного иначе. Однако уточнение не означает отмены уже

сказанного. Как только что-то было признано совершённым, обратного пути нет, пусть даже это сулит поистине адские неприятности.

ХОДЫ

Построение сцены — первый шаг в создании интересной беседы, однако *ходы* особенно эффективно отражают связь ваших персонажей с историей. Каждый *ход* — это небольшой набор правил, которые помогают разрешать конфликты, отвечают на вопросы повествования и двигают его вперёд. *Ходы* подобны языку программирования игры — «когда ты делаешь X, ты должен сделать Y». Они формируют и определяют течение повествования, когда ваши персонажи начинают действовать.

Любой персонаж с самого начала игры способен предпринимать *общие ходы*, однако любой архетип также включает в себя *особые ходы*, позволяя расширять перечень доступных персонажу действий по мере развития истории. Если кратко, *общие ходы* используются всеми подряд и довольно часто, тогда как *особых ходов* требуют ситуации, неразрывно связанные с сущностью конкретных персонажей, или просто достаточно редкие.

Ход нельзя совершить, когда игроку это просто кажется интересным, — его запускает нечто, упомянутое в беседе. Обычно это действие персонажа. Чтобы предпринять *ход*, нужно совершить в игре нечто, что его запустит. Ты всегда можешь избежать конкретного *хода*, но тогда твоему персонажу придётся также избегать того, что его запускает. Поскольку каждый *ход* — это часть повествования, все они подчиняются одному правилу: «Хочешь что-то сделать — действуй».

Персонаж Джастина, Рашид — бывший иракский повстанец, бежавший с Ближнего Востока после Суннитского пробуждения и в конце концов оказавшийся слушателем курса социологии в Чикагском университете. Исследования натолкнули его на нечто сверхъестественное, и сейчас он занят тем, что пытается упорядочить изменившуюся картину мира, попутно



всё глубже увязая в чертовщине. Покидая кампус посреди учебного дня с намерением расследовать кое-какие странные проявления активности фей в Гайд-Парке, он натывается на своего наставника, доктора Пруэта.

Марк говорит:

— Доктор Пруэт смотрит на тебя встревоженно. «Рашид, мне казалось, мы договорились, что на этой неделе твоя группа проходит аттестацию. Куда это ты собрался?».

Джастин выкатывает глаза. Пруэт — это явная проблема.

— Я помню, доктор Пруэт. Всего лишь хотел собрать кое-какие данные у полевых групп.

Марк ухмыляется:

— Я так понимаю, ты пытаешься **одурачить** доктора Пруэта, верно? На самом деле ты отправляешься в совершенно противоположный конец города.

Джастин на секунду задумывается. У него всё ещё есть время изменить готовый запуститься ход, но он решает идти до конца.

— Да, я собираюсь его **одурачить**. Незачем ему знать, чем я на самом деле занимаюсь.

Марк и Джастин обращаются к описанию хода **одурачить или сбить с толку** (это общий ход), чтобы выяснить, что происходит дальше.

Запустив какой-то ход, вы рано или поздно будете вынуждены бросить кубики. Ходы и кубики вообще прочно связаны между собой правилами игры. Точная информация о том, нужен ли в данном случае бросок, всегда находится в описании хода, равно как и дальнейшие указания. В любом случае, если ход не был запущен, о кубиках не может быть и речи. В первую очередь идёт повествование. Игрок говорит, что он намерен совершить, определяет, какого хода это потребует, и только после этого, возможно...

Кроме того, существуют *ходы*, в которых кубики не используются совсем. К их числу относятся, например, *мастерская* или *драматические* ходы,

которые просто сообщают игроку и Распорядителю, что должно произойти, когда они запущены. Без всяких бросков.

Успехи и провалы

Для определения результатов *ходов*, подразумевающих бросок, вам потребуются два кубика (2d6). Любой ход вовлекает какую-то из характеристик персонажа — так, *ходы*, связанные с характеристикой *сердца*, будут указывать вам следовать велению *сердца*, а с характеристикой *кровь* — *услышать зов крови*. Персонаж, обладающий характеристикой *кровь* +3, к примеру, добавляет +3 к результату броска кубиков, совершая действие, требующее от него *услышать зов крови*. Существуют и другие способы улучшить результат броска, однако их суммарное воздействие не может превышать +4.

Итоговый результат трактуется вполне однозначно: всё, что равно или превышает 7, — это *успех*, а 6 и меньше — *провал*. Некоторые *ходы* обладают дополнительными эффектами для результата 10 и выше, другие могут обладать чуть большим разнообразием эффектов для результатов 7–9 или ниже 6. Просто следуйте сказанному в описании хода и найдёте свой путь в игре.

В целом успех означает, что ты добился желаемого. Это не всегда идеальный или приятный результат, но получив 7+, игрок добивается поставленной цели, хотя бы даже в самых скромных объёмах. Результат 7–9 считается частичным успехом и означает, что в нагрузку вполне можно получить осложнения, и есть шанс, что придётся заплатить немалую дополнительную цену, однако это всё ещё успех.

Результат 10+ иногда ещё называется полным успехом. Если в описании хода имеется отдельный раздел, посвящённый результату 10+, то, скорее всего, там найдётся какой-то дополнительный полезный эффект или просто описание особенно удачного варианта того, что происходит на 7–9. Почти кто угодно предпочтёт полный успех частичному, чтобы избежать осложнений при 7–9.

Что касается провала — он не означает ничего совсем уж фатального. Результат ниже 6 всего лишь указывает на то, что право описания исхода события принадлежит Распорядителю. И, скорее всего, вам это не слишком понравится, ведь его задача — двигать историю в интересном направлении. Тем не менее, нигде в этих правилах не сказано, что провальный результат должен быть наихудшим из всего, что только можно представить. В большинстве случаев это скорее возможность для Распорядителя посылнее натянуть поводья...

Джастин решает, что Рашид попытается отвлечь доктора Пруэта грубой лестью.

— Я бы с огромным удовольствием остался и поболтал, доктор Пруэт, но полевые группы правда ждут меня.

Он берёт кубики, отмечает, что для этого действия должен прислушаться к голосу разума (разум — его самая сильная характеристика, имеющая значение +3), и делает бросок.

Пара единиц. Общих результат 5. Явно меньше, чем 7, необходимый для успеха.

Марк говорит:

— Когда ты упоминаешь полевые группы, у доктора Пруэта загораются глаза. Ты запоздало вспоминаешь, что именно он настаивал на том, чтобы ты побольше внимания уделял полевой работе. Прежде чем ты успеваешь сказать ещё хоть слово, он хлопает тебя по плечу и восклицает: «Великолепно! Я иду с тобой. Давненько никто из них не попадался мне на глаза. Будет полезно выбрать-ся из кампуса».

Джастин издаёт стон. Теперь ему предстоит изобрести способ избавиться от Пруэта, прежде чем отправиться в Гайд-Парк. Не говоря уж о том, что на самом деле в полевых группах его совсем не ждут...

Распорядитель не бросает кубиков. Вместо этого он предпринимает свои ходы в случаях, когда кто-то из игроков получает провал, а также если

само описание хода игрока подразумевает вмешательство Распорядителя или если беседа становится слишком скучной. Это может показаться серьёзными ограничениями, однако таким образом игра подталкивает Распорядителя создавать ситуации и конфликты, в которых персонажам игроков придётся проявлять активность, то есть совершать ходы. Больше информации о ходах, доступных Распорядителю, можно найти на стр. 141.

Ходы и неопределённость

На первый взгляд, подобная система в настольной ролевой игре может показаться ограниченной. В конце концов, разве лучшей частью ролевой игры не является возможность для персонажа делать что угодно и когда вздумается? С чего бы нам ограничивать своих вампиров, оборотней, чародеев и фей каким-то строгим набором возможностей? Почему общих ходов всего семь?

Ходы — это рамки, призванные поощрить изобретательность; они структурируют неопределённость, указывая на то, какие конфликты наилучшим образом двигают сюжет. Вы увидите, что в «Городских легендах» нет ходов для того, чтобы поймать такси или вызвать лифт. Мы считаем, что вашей компании не нужны специальные правила, чтобы ясно понимать, что происходит, когда вы совершаете подобные вещи. Вы просто говорите, что делает персонаж, а Распорядитель описывает, что происходит. И никаких ходов.

Но как быть, если результат неясен? Если вам нужно провести магический ритуал или изгнать в Бездну безумного призрака? Убедить своего супруга, что вы уходите после заката не для того, чтобы охотиться на вампиров? Освободить внутреннего зверя ради обретения силы, необходимой для выживания в ночи? Для определения, чем всё закончится в этих случаях, и нужны ходы.

Важно то, что грядущая неизвестность, о которой мы рассуждаем, не является односторонней. Для запуска хода необходимо, чтобы как игрок, так и Распорядитель не знали, к чему именно приведёт действие. Для игрока неопределённость в порядке вещей —



ему постоянно нужно обращаться к Распорядителю, чтобы оставаться в курсе событий: как выглядит предмет, как он пахнет или каков на вкус, а также — и это самое важное — что сейчас произойдёт. Сам же Распорядитель использует *ходы* лишь в тех случаях, когда сам не может предсказать последствий.

Это вовсе не означает, что каждая мелочь должна быть описана и зафиксирована. Фактически — совсем наоборот. Распорядитель, как и все за этим столом, играет, *чтобы узнать, что будет дальше*, и при этом удерживает сюжет в рамках сложившегося *информационного поля*. Если персонаж сумел лишить сил злобного демона и собирается прикончить его, всем понятно, чем это закончится: демону конец. С другой стороны, сам предшествующий поединок явно совсем недавно был загадкой как для игрока, так и для Распорядителя. Как всё пройдёт? Будут ли особые последствия? Сработает ли хитрый план, изобретённый игроками? И вот тут настает время использовать *ход*.

Для каждого *хода* из списка в вашей истории найдётся момент неопределённости, в который, как нам кажется, вы просто обязаны будете прерваться и обсудить, что по мнению игроков — и Распорядителя, — скорее всего, случится. Чтобы ознакомиться со списком *общих ходов*, а также примерами того, что может, а что не может запустить каждый из них, загляни в раздел «Ходы» на стр. 29.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перед тем, как создавать персонажей и бросать кубики, для игры в «Городские легенды» вам потребуется сделать ещё несколько вещей.

ПОДГОТОВКА

Вы можете играть в «Городские легенды» где угодно, но лучше будет, если кто-то заранее подготовит пространство. Найдите стол такого размера, чтобы все смогли разложить свои записки, кубики и карандаши, не мешая друг другу, но при этом хорошо слышали, что говорят на другой его

стороне. Обеспечьте себе достаточную уединённость — нежелательные зрители или случайные нарушители могут выбить из колеи, если влезут в неподходящий момент. Удостоверьтесь, что запаслись закусками, и если надо сделать перерыв — делайте. Излишний фанатизм здесь ни к чему.

Возможно, стоит подобрать музыку, подходящую вашему городу. Думается, местечковые рок-группы или хип-хоп команды отлично помогут создать атмосферу городского дна, особенно если речь идёт об андеграундных исполнителях Сиэтла или Нью-Йорка. Пусть музыка звучит фоном, превращаясь в саундтрек рождающейся за столом истории. К описанию каждого архетипа приложен небольшой список рекомендованной для вдохновения музыки — ищи его, начиная со страницы 61.

А ещё — играйте по ночам. День принадлежит другим вещам: нормальным, скучным, приземлённым. После заката непроглядная тьма надёжно прячет ваши секреты и обманы. Вы ощутите, как она давит на вас, принуждая сосредоточиться на происходящем здесь и сейчас, жить в такт пульсу города.

ВЫБОР ГОРОДА

До того, как выбирать архетипы или строить сцены, определите город, в котором развернётся действие. Вы можете играть в «Городские легенды» на территории вымышленных городов, но обычно сюжеты, разворачивающиеся в реально существующих мегаполисах и городках, куда интереснее. Они уже обладают своей историей: мучительные трагедии и несбыточные мечты рассыпаны по грязным закоулкам и сияющим проспектам любого большого города. Позвоительно ли упускать шанс окунуться в страдания и надежды Чикаго, Лос-Анджелеса, Москвы, Парижа или Сиэтла, имея столь великолепный инструментарий для включения их в вашу игру? Решать только вам.

- **Википедия.** Едва ли найдётся второй столь же всеведущий и общедоступный энциклопедиче-



ский ресурс. Здесь вы найдёте тонны информации о любом крупном городе мира, включая карты, описание истории и текущих конфликтов.

- **Местные газеты.** Подшивки газет всегда были чудесным способом окунуться в историю, а интернет здорово упростил доступ к ним. Проглянув одну-две первых полосы, вы уже получите представление о жизни в этом городе.
- **Путеводители.** Помимо всего упомянутого, планируется выпуск дополнения к этой книге правил, которое будет носить название «Сумрачные улицы» и включать набор описаний самых разных городских территорий. В своё время вы сможете найти его на сайте www.studio101.ru.

Ваш город — ваши правила

В то же время не позволяйте реальным деталям вашего города ограничивать вас. «Городские легенды» полны нежити, чудовищ, потусторонних сделок. Они — мрачное отражение людских политических игр. В реальном Чикаго могут кипеть страсти вокруг спорных выборов, а в вашей версии мэр-вампир уже подозрительно долго занимает своё кресло. Если вам не хватает знаний о выбранном городе — придумывайте!

Этот город принадлежит вам. Не позволяйте никому постороннему указывать вам, что должно в нём твориться.

Именно вам известна истина — та, что скрыта под наслоениями лжи. Сверхъестественные создания, таящиеся в тени и манипулирующие происходящим. Жертвующие собой миротворцы. Паршивцы, которые не желают униматься даже после того, как их заклинали, сковали и изгнали в мир иной.

ОЖИДАНИЯ

Перед тем как начать игру, вам всем следует обсудить, какого рода должна получиться история. Порой люди приходят за стол, ожидая чего-то вроде «Интервью с вампиром», и оказываются несколько разочарованы, получив взамен «Другой мир» или «Константина». В деле создания общей истории важны вкусовые предпочтения.

Как показывает опыт, стиль повествования может меняться. Обычно потусторонние существа обитают в стороне от мира смертных, но разделяющая миры грань очень тонка. Взаимодействия в игре прямолинейны и грубы: враги могут убить или околдовать вас с той же готовностью, с которой пойдут на сделку. В городе действуют свои правила, пусть даже большинство смертных и не подозревают, что таится в тенях.

Однако редкий секрет остаётся секретом навсегда. Слухи расползаются, и вот уже каждому известно, кто здесь вампир, а кто оборотень, с кем заключили договор феи, и кто предал доверие чародеев. Полным-полно смертных, сунувших нос в потусторонние дела, и среди них есть те, кто вовсю оказывает услуги и поставяет товары — кровь, наркотики, медицинский уход, — для сверхъестественных созданий, которые с большей охотой доверятся нейтральной третьей стороне, чем своим же собратьям. Слухи расползаются быстро, а месть порой опережает даже их.

Стоп-сигнал

Порой события «Городских легенд» могут затрагивать неудобные и оттого неприятные для кого-то темы. На этот случай мы предлагаем вам использовать принцип «стоп-сигнала». Его избрал Джон Ставрополус, и это инструмент, который призван помочь вашей (и любой другой) компании разбираться с подобными сложностями без установления искусственных ограничений или развешивания знаков запрета на неудобные темы по мере продвижения сюжета игры.

Процитируем самого Джона:

Стоп-сигнал — это инструмент, который позволит любому из участников игры (в том числе и тебе) вычеркнуть неуместные детали. Поскольку большинство настольных ролевых игр является продуктом импровизации, отчего мы не можем предугадать что-то, пока оно не произойдёт, иногда сюжет может развернуться в нежелательном для некоторых игроков



ков направлении. Стоп-сигнал — это простой механизм, позволяющий решить подобную проблему, едва она возникнет.

Чтобы использовать его, скажи в начале игры следующее:

— Я хочу, чтобы вы помогли мне. Помогли сделать нашу игру интересной для всех присутствующих. Если кому-то что-то не будет нравиться [нарисуй на чистой карточке косой крест], он может поднять эту карту или просто повернуть её [положи стоп-сигнал в центр стола]. Не надо ничего объяснять. Причины не важны. Подняв или повернув карту стоп-сигнала, мы выводим из игры какую-то деталь. Если нужно, любой также может попросить о перерыве, и мы с ним поговорим наедине. Я понимаю, это звучит немного странно, но так мы сможем все вместе устраивать отличные игры, а время от времени я и сам буду использовать стоп-сигнал, чтобы защититься от вас! Спасибо за внимание.

Можем добавить, что практика показывает: любую запрещённую с помощью стоп-сигнала деталь всегда можно заменить чем-то не менее мрачным, загадочным и сулящим неприятности, но не нервующим игроков. Уверены, вы и сами в этом убедитесь. У вас всегда найдётся запасной вариант для коварного плана вампирского князя или мрачного ритуала, который требуется провести прорицателю. Не загоняйте себя в рамки первого впечатления от грядущей сцены.

Больше информации о картах стоп-сигнала есть на сайте <http://tinyurl.com/x-card-rpg>.

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ

Зачем вообще всё это? К чему подобные сложности ради какой-то истории, если всегда можно включить телевизор и найти там тысячи историй — и часть из них будет городским фэнтези! — не прилагая никаких усилий?

Потому что играть за персонажей самому — это чертовски здорово!

А ещё, как бы восхитителен ни был каждый из персонажей сам по себе, этого мало. Всё становится куда увлекательнее, когда герои не просто распутывают тайны в своём углу города и стремятся стать своими на его улицах, а оказываются друг у друга в постелях и кабинетах, переходят границы — расовые, классовые и географические — в стремлении получить то, чего хотят.

Потому что город стремится сожрать их целиком, пережевать и выплюнуть жалкими рабами на службе закулисных сил, а мы знаем, что никто из вас не намерен допускать подобное. Предстоит немало зубодробительных уличных драк и ударов по нежным местам тем, кому власть слишком вскружила голову.

Потому что город умеет только брать. Он опутан сетью древних традиций, которые готовы рухнуть в любой момент, и может стать — всего лишь может быть, — именно ваша крохотная компания разобщённых оппортунистов окажется в нужном месте в нужное время и сумеет переменить его лицо раз и навсегда.

Потому что на этих сумрачных улицах ты либо умираешь героем... Либо живёшь достаточно долго, чтобы превратиться в злодея.

Выбор за тобой.



ПЕРСОНАЖИ



ВЫБОР АРХЕТИПА

Создание персонажей игроков для ролевой игры напоминает подбор актёров на роли в новом сериале или фильме: хочется сделать каждого особенным и неповторимым, и чтобы при этом вместе они смотрелись лучше, чем по отдельности. В «Городских легендах» для соблюдения баланса используется система архетипов — шаблонов, описывающих типаж персонажей городского фэнтези. В этой книге вы найдёте десять архетипов: *знающий, фео, охотник, прорицатель, призрак, меченый, вампир, ветеран, чародей и волк*, однако, право на существование имеют и другие, в том числе созданные игроками.

Каждый игрок (кроме Распорядителя) выбирает архетип в начале игры и использует его для создания своего персонажа. Два игрока не могут брать один и тот же архетип: в вашем городе может быть много вампиров, но среди протагонистов — не больше одного. «Городские легенды» повествуют о напряжённых отношениях между сообществами, и потому изначальный состав ключевых персонажей должен быть как можно более разнообразным и противоречивым. Если два игрока очень сильно хотят играть один и тот же архетип, ведущий может посоветовать одному из них альтернативный вариант, затрагивающий те же темы, либо рассудить спор броском монеты или игрального кубика.

На первый взгляд выбор из готового списка типажей может показаться ограниченным, однако архетипы — это гибкая система для упорядочения идей, а вовсе не рамки. *Чародей*, к примеру, может быть как членом классического герметического ордена, так и Теслой сегодняшних дней, собирающим в своём рабочем кабинете эфирные машины. Только ты сам дышаешь жизнь в своего персонажа. Архетипы дают пространство для воображения, быстро вводя тебя в игру и при этом обеспечивая баланс между уникальностью персонажа и нуждами истории.

Когда приходит время выбирать архетип, каждый должен найти тот, что лучше впишется в историю,

которую ему хочется рассказать. Это может быть как персонаж, идеальный для его манеры игры, так и совершенно нетипичный для него образ. У каждого архетипа есть как сильные, так и слабые стороны, которые со всем их неисчерпаемым потенциалом с первых же минут позволят погрузиться в гущу напряжённых и интересных событий. Надемся, все быстро убедятся, что неправильного выбора здесь просто не может быть. Полный список архетипов приведён в соответствующем разделе на странице 61. К каждому прилагается краткое описание и подсказки, как такой персонаж должен вести себя во время игры.

Эндрю — Распорядитель для Джейны, Карла, Райана и Софии. Райан и Карл на начало игры тяготеют к архетипу волка. Поскольку для Карла это первая игра, Райан великодушно уступает ему право выбора.

Эндрю спрашивает Райана:

— Почему бы тебе не взять фео? Этот архетип во многом сходен с волком, они оба чувствительны и изгои.

Райан просматривает описание архетипа фео и соглашается. Такой вариант ему по нраву.

ВАШ ПОТУСТОРОННИЙ МИР

Создавая персонажей для «Городских легенд», вы обнаружите, что нуждаетесь в ответах на вопросы самого разного толка о вселенной, в которой они будут обитать: как на вампиров влияет солнечный свет? Какова природа магии чародей? В чём заключаются уязвимые стороны демонов? Много ли охотников обитает в городе? Вопросы, вопросы, вопросы.

Мы постарались наполнить разделы, описывающие архетипы и *ходы*, всем необходимым для того, чтобы «Городские легенды» ожили за вашим столом. Однако наш подход к разработке игры строится среди прочего на убеждённости, что на любой карте необходимо оставлять белые пятна, которые должны заполнить игроки и Распорядитель. Так что именно вам предстоит пробудить город



к жизни, став вампирами, оборотнями, чародеями или феями, которые вам пригласятся, и поведать то, что им известно о мире. Мы уверены, что ваши ответы окажутся куда интереснее всего, что мы могли бы объявить непреложной истиной.

В конце концов — выиграете, чтобы узнать, к чему всё идёт. А это значит, что ответы могут стать неожиданностью даже для вас самих. Город обладает собственной свободой воли, его пульс звучит в каждой игровой серии «Городских легенд». Он насытится вашими ответами и продолжит расти, выходя за любые границы, которые только можно представить. Не упускайте такую возможность.

ИМЯ, ВНЕШНОСТЬ И ПОВЕДЕНИЕ

Определившись с архетипами, вы начнёте создавать своих персонажей, выбирая для них имена, внешность и поведение. Эти решения помогут заложить основание и укажут примерное направление, в котором архетип будет использоваться в дальнейшем.

Начнём с имени. У нас припасено для каждого архетипа несколько подходящих, на наш взгляд, вариантов, но это не значит, что вам нельзя выбирать свои. Часто персонажи городского фэнтези обладают обычными повседневными именами, но можно использовать прозвища или клички. Прямо сейчас стоит определиться и с внешностью, особенно если персонаж происходит из какой-то этнической группы, обладающей специфической традицией имён.

Идём дальше. Внешность. Этот выбор определит, каким другие увидят героя, встретив на улице среди бела дня. Есть ли у него ярко выраженные признаки гендерной принадлежности? Указания на этническое происхождение? Какой стиль одежды он предпочитает? Выбирайте столько вариантов, сколько требуется, и подумайте, как облик персонажей влияет на их жизнь в городе.

Наконец, определитесь с тем, как персонажи ведут себя по отношению к окружающим. Каждый архетип отличается уникальным набором манер, связанных с его личной спецификой, возможными

конфликтами и событиями, в которые он может быть вовлечён. Описание манеры поведения стоит трактовать как можно шире: оборотень, выбравший агрессивную манеру поведения, может быть как драчуном, всегда готовым к драке, так и пронырливым и напористым бизнесменом, но в любом случае вам всё равно нужно придерживаться списков. Выбор из готового перечня вариантов — ключевой момент, поскольку это подталкивает вас создавать разнообразных и интересных участников повествования, которые в дальнейшем будут делать сюжет увлекательным.

Райану не подходит ни одно из имён, приведённых в списке для фей, так что он решает использовать свой вариант: Вёлунд. Ему нравится это имя — экзотическое и строгое, звучащее по-европейски. Он решает, что носящий такое имя однозначно будет выглядеть как мужчина, и заявляет, что его фея — это парень немного за тридцать, предпочитающий носить дорогие костюмы (дорогая одежда) куда бы ни отправился (эксцентричное поведение). Также он выбирает типаж, объединяющий черты негроидного и азиатского, но так и не принимает окончательного решения о национальной принадлежности Вёлунда. Райан не считает, что его персонаж должен с первого взгляда казаться жутким или странным, но ему нравится мысль о том, что для всех встречающих Вёлунд будет выглядеть как иностранец.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый персонаж обладает двумя наборами характеристик: основным и связанным с миром. Основные характеристики описывают персонажа, его способности и слабости, а характеристики причастности указывают на связь с различными сообществами.

- **Кровь** — это готовность драться и отступать. Она говорит, насколько суров, опасен, неуступчив и стремителен персонаж перед лицом опасно-

сти. Используя *ходы*, связанные с этой характеристикой, персонаж должен *услышать зов крови*.

- **Сердце** — совокупность страсти, обаяния и душевных качеств. Эта характеристика отражает, насколько успешно персонаж добивается желаемого путём переговоров и диспутов. Связанные с этой характеристикой *ходы* персонаж может использовать, следуя велению сердца.
- **Разум** отражает критическое мышление, изворотливость и наблюдательность; показывает, насколько персонаж проницателен и искусен в манипулировании другими при помощи лжи. Такие *ходы* требуют от персонажа *прислушаться к голосу разума*.
- **Дух** измеряет связь с «тонкими материями» и силу воли. Эта характеристика описывает способность персонажа оставаться собранным и целеустремлённым под давлением, а также силу его связи со сверхъестественным. Для того, чтобы использовать подобные *ходы*, персонаж должен *собраться с духом*.

Основные характеристики не могут упасть ниже, чем -3 , и в редких случаях смогут достигнуть планки в $+3$. Иногда есть небольшой шанс улучшить результат броска ($+1$), но сильнее всего на него будут влиять именно твои основные характеристики. Совершая общие *ходы* (стр. 30), ты будешь использовать именно основные характеристики.

Каждый архетип обладает набором заранее определённых значений характеристик, обычно одна из них имеет значение -1 , ещё одна 0 и две $+1$. Добавь также $+1$ к любой характеристике по выбору и впиши значения в соответствующие поля на своём буклете. Возможно, сперва стоит просмотреть описания *ходов*, присущих выбранному архетипу, чтобы понять, какие характеристики ты будешь использовать чаще, но на самом деле для любого персонажа важны они все.

Поскольку Вёлунд — *фея*, его начальные основные характеристики таковы: *кровь* -1 , *сердце* $+1$, *разум* $+0$ и *дух* $+1$. Райан хочет, чтобы Вёлунд успешнее избегал опасностей.

Он добавляет $+1$ к значению *крови*, повышая эту характеристику до $+0$. Вёлунд всё ещё не так уж хорош в боевых ситуациях, однако изменение значения *крови* с -1 до $+0$ ощутимо уменьшит риски, когда ему понадобится унести ноги от опасности или на кого-то напасть.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Кроме основных характеристик каждый персонаж обладает характеристиками причастности: к миру Смертных, миру Ночи, миру Силы и миру Хаоса. Миры — это обширные и неоднородные сообщества, отражающие взаимные обязательства и приверженность их участников различным системам ценностей. В каждом из миров бурлят свои политические страсти. Всего их четыре.

- **Мир Смертных**: обычные люди без сверхъестественных способностей. Большинство попадает именно в состав этого мира, хотя смертные часто прекрасно осведомлены о потусторонних свойствах окружающей действительности.
- **Мир Ночи**: ночные твари, некогда бывшие людьми, однако ныне бесповоротно обратившиеся во что-то тёмное и сверхъестественное. Вампиры, оборотни и призраки — все они относятся к миру Ночи.
- **Мир Силы**: человеческие существа, получившие сверхъестественные навыки или дары благодаря обучению, благословению или проклятию. Чародеи, прорицатели и бессмертные принадлежат к миру Силы.
- **Мир Хаоса**: потусторонние сущности, представители волшебных народов и демонические создания родом из иных миров. Мир Хаоса в основном состоит из фей и демонов, однако причудливые и по-настоящему странные существа тоже порой находят здесь пристанище.

Все эти характеристики являются мерилем того, насколько хорошо персонаж разбирается в тонкостях того или иного мира, и используются в первую очередь для *ходов расследования*. Обладающему высоким показателем в одной из характеристик при-

частности доступны особые связи и контакты, он способен быстро сориентироваться в политических событиях этого глобального сообщества. Если значение характеристики низкое, персонаж не понимает законов этого мира или не знает его самых могущественных представителей. Эти характеристики, равно как и основные, изменяются от -3 до +3. Совершая ход расследования, персонаж должен будет погрузиться в знания о конкретном мире, иначе говоря — применить связанную с ним характеристику. К примеру, **осматриваясь** на территории вампиров, тебе необходимо будет погрузиться в мир Ночи.

Начальные значения причастности персонажа к различным мирам определяются его архетипом. Добавь +1 к любой из них, после чего укажи окончательные значения в буклете. Взаимоотношения персонажа с мирами будут изменяться чаще, чем основные характеристики, так что лучше использовать карандаш. Скорее всего, значения понадобятся править уже к концу первой игровой серии!

Начальное значение характеристик причастности Вёлунда таково: мир Смертных +0, мир Ночи -1, мир Силы +1 и мир Хаоса +1. Будучи **феей**, Вёлунд, как ожидается, часто будет взаимодействовать со своими собратьями, другими представителями мира Хаоса, а также со смертными, наделёнными Силой. Райан решает, что Вёлунд жил много лет среди обычных людей, так что успел немало узнать о мире Смертных, и добавляет +1 к соответствующей характеристике. Теперь он начнёт игру со следующим набором: мир Смертных +1, мир Ночи -1, мир Силы +1 и мир Хаоса +1.

ВОПРОСЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Когда все закончат выбирать характеристики персонажей, пусть каждый уделит немного времени предыстории своего архетипа. Эти вопросы должны заставить тебя задуматься о своём персонаже и особенно о его отношениях с Городом.. Здесь не нужно проявлять чудес красноречия, хватит и быстрых ответов, которые ты вполне

можешь использовать для представления персонажа другим игрокам.

Райан быстро набрасывает ответы на вопросы из архетипа феи.

Кто ты?

Я Вёлунд, прославленный кузнец Штормового Двора фей.

Сколько ты уже в этом городе?

Я был изгнан сюда моими собратьями примерно пятьдесят лет назад за преступление, которого не совершал.

Что больше всего нравится тебе в человечестве?

Их способность удивлять меня. Я нахожу её весьма занятной.

Кто твоё самое доверенное лицо в городе?

Лорелла. Она могущественная чародейка и целительница. Для человека она неплохо понимает мой народ.

Чего ты отчаянно желаешь?

Я хочу найти способ вернуться на родину и воссоединиться с возлюбленной.

ИМУЩЕСТВО

У всех персонажей «Городских легенд» есть какое-то имущество на начало игры. Непросто выжить в городе, если у тебя нет всяких необходимых мелочей. Для кого-то это оружие — дробовики, ножи и пистолеты, помогающие ощущать себя в безопасности. Другие не столь брутальны — им достаточно вещей, которые обеспечивают связь с мистическими и волшебными силами, что лежит за пределами разума простых смертных.

Иногда ты будешь выбирать своё снаряжение из списка: например, «набор уникальных предметов» **прорицателя** или «два практичных предмета оружия» **волка**. В этих случаях бери столько, сколько указано в списке. Дальше по ходу истории ты сможешь получить больше подобных предметов, но на начало игры персонаж обладает только вещами, указанными в его архетипе. Нечестно будет, если кому-то достанется больше, чем остальным.



С другой стороны, некоторые позиции из списков подталкивают тебя рассказать новые подробности о своём персонаже. У *призрака*, например, есть «всё, что было при тебе в момент смерти, принявшее призрачную форму». В таких случаях ты имеешь право описать любое имущество, которое может принадлежать персонажу на начало истории.

Наконец, есть такие герои, среди возможного имущества которых найдутся предметы, обладающие особенностями — например, уникальное оружие *охотника* или *мастерская ветерана*. Если в буклете сказано, что нужно уточнить особенности имущества, загляните в раздел описания архетипа, посвящённый этому предмету, и выберите особенности из предложенных вариантов.

У Вёлунда по умолчанию есть неплохая квартира, машина и смартфон, кроме того Райан должен выбрать некую реликвию с родины и символ двора фей, к которому принадлежит персонаж. Он решает, что реликвия — это *молот и наковальня для изготовления даров фей*, важный инструмент в кузнечном ремесле. В качестве символа он выбирает *бронзовый браслет с вытравленным изображением молнии*. Вёлунд не носит его постоянно, но это важный дар от короля его двора.

ВЫБОР ХОДОВ

На начало игры любой персонаж может использовать все общие ходы, а именно: *броситься в атаку, избежать неприятностей, убедить второстепенного персонажа, распознать мотивы, одурачить или сбить с толку, выкрутиться и явить сущность*. Каждый из этих ходов запускается после того, как персонаж в рамках игры производит связанные с ними действия.

Кроме основных ходов каждый персонаж имеет доступ к ходам архетипа, которые обеспечивают ему дополнительные возможности или расширяют область применения общих ходов. Некоторые из них связаны с одной из характеристик,

но многие просто дополняют уже имеющиеся способности или умения, не требуя броска кубиков. К примеру, *охотник* может стать *смертоносным*, чтобы наносить больше урона в результате успешной атаки.

Для каждого архетипа указано, сколько ходов у него есть и какие из них он может выбрать в начале игры. Следуйте этим указаниям, но не забудьте уточнить, как на ходы архетипа влияют выбранные ранее основные характеристики и характеристики причастности. Прежде чем представлять остальным своего персонажа, можно смело вернуться на пару шагов и поменять значения характеристик, если обнаружился какой-то особенно интересный ход или возникло желание чуть иначе расставить акценты.

Большинство архетипов также обладают дополнительными способностями, уникальными для каждого из них. У *чародея*, к примеру, имеется рабочий *кабинет* и предмет силы, *охотник* располагает коллекцией уникального оружия, а *вампир* — сложной *паутиной*, медленно, но неотвратимо приводящей к нему жертв. Выбирая ходы из буклета, реши, как именно у тебя появились эти особенности и как они будут проявляться в игре.

По мере развития у персонажа появится возможность получать ходы других архетипов. В каждом буклете мы оставили место, озаглавленное «Прочие ходы», чтобы было куда вписать приобретения.

Райан просматривает свои ходы и обнаруживает, что может использовать *магию фей*. Архетип *феи* также сообщает ему, что он получает ещё два хода на выбор, и он выбирает *меру справедливости* — ход, позволяющий использовать неизвестные ему волшебные силы *фей*, *востребовав долг*, — а также *слово не воробей*, отчего люди, лгущие Вёлунду или нарушающие данные ему обещания, становятся ему должны. Наконец Райан выбирает из списка заклинаний *фей милость природы*, *игру с чувствами* и *чары*.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Помимо *ходов* архетипа, у каждого персонажа имеется набор *драматических ходов*: *ход инаковости*, *ход близости* и *последний ход*. В отношении этих *ходов* во время создания персонажа брать ничего нельзя, но игрокам лучше знать, что это такое и зачем они нужны. Заглянув на страницу 56, вы найдёте подробное описание *драматических ходов*, в том числе — игровых моментов, связанных с *инаковостью*, *близостью* и *смертью*.

Райан наскоро просматривает *драматические ходы* Вёлунда. Его *ходы инаковости* и *близости* связаны с обещаниями и ложью: сразу понятно, что правда и обман станут ключевыми вопросами в судьбе этого персонажа. Что касается *последнего хода*, о нём Райан сейчас не задумывается, оставив на потом. Последний миг в жизни Вёлунда явно наступит не скоро, если вообще наступит.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И ДОЛГИ

Когда все закончат заполнять свои буклеты, наступит время представить персонажей и распределить начальные долги — паутину взаимных обязательств, связывающих персонажей между собой посреди городской неразберихи.

Для начала каждый игрок тратит пару минут на то, чтобы представить своего персонажа остальным: сообщить его имя, описать внешность, манеру держаться, ответить на вопросы предыстории и дать остальным любую информацию, которую их персонажи могут знать о нём. Если персонаж известен в городе определёнными делами или поведением, стоит об этом упомянуть. Остальные игроки, особенно Распорядитель, могут задать несколько вопросов о персонаже, чтобы помочь всем собравшимся лучше понять, как протекает его жизнь в городе.

Когда все персонажи будут подобающе представлены, переходите к долгам. Каждый, начиная с сидящего по левую руку от Распорядителя, зачитывает описание одного из *ходов* долга для

своего архетипа. Каждый *ход* долга создаёт связь между персонажем игрока и кем-то ещё. Опиши, как возникла эта связь и как она проявляется сейчас. По большей части речь идёт об отношениях с персонажами других игроков, но будет интересно направить часть этих ниточек к персонажам под контролем Распорядителя (второстепенным персонажам), особенно если игроков мало.

Когда подходит чья-то очередь распределить долг, он должен выбрать один из *ходов* долга в своём буклете, решить, к какому персонажу будет его применять, и зачитать описание вслух. Далее требуется обсудить подробности с Распорядителем и вторым игроком, чтобы правильно вписать долг в уже имеющиеся судьбы этих персонажей. Не забывайте, что всё сказанное ранее становится фундаментом для дальнейшего сюжета, и проводите связующие линии так, чтобы грядущая история от этого выигрывала.

Распределяя долги, тщательно обдумывайте, какого рода взаимосвязи персонажей должны присутствовать в сюжете. Если герой *задолжал* кому-то, кредитор получает возможность в будущем потребовать ответных услуг, подарков или информации. Если кто-то *задолжал* герою — всё наоборот. Долги связывают персонажей вместе, и обычно такая связь значит куда больше, чем простое обязательство, так что старайтесь связать своего персонажа с личностями, которые кажутся вам в данный момент интересными и интригующими. В принципе, можно сосредоточиться на второстепенных персонажах, однако не забывайте, что персонажи игроков — это протагонисты, а значит, их вклад в историю всегда будет куда весомее, чем у любого второстепенного персонажа.

Райан решает начать с первого хода долга из доступных фее. Он говорит:

— Думаю, вампириша Вероника нарушила данное мне обещание и теперь ей придётся возместить ущерб. Она должна мне дважды.

Он вопросительно смотрит на Софию, которой принадлежит Вероника. Райану понравилось её представление персонажа, и он считает, что у Вёлунда явно имеются далеко идущие планы на такую... Полезную зверушку.

София ухмыляется. Вероника — дитя улиц, **вампир**, она пробивает себе путь навёрх всеми силами, и нарушение обещания отлично вписывается в образ.

— Может, я обещала защитить тебя от чего-то и смылась в последний момент?

Создавая персонажа, София вложила дополнительный пункт в характеристику крови, и ей нравится мысль о том, что другие персонажи могут обращаться к ней в поисках защиты.

Райан кивает.

— Точно, я пытался вести дела с бандой демонов, и ты обещала прикрыть мне спину, когда я отправился на встречу с ними. Но в условленный день и час я тебя так и не увидел. Пойдёт?

— Ага! Потом, конечно, я искренне раскаялась. Даже притащила тебе дрянного пива или ещё чего-то вроде, чтобы показать, как мне жаль.

Райан записывает в своём буклете: «Вероника должна мне за то, что нарушила обещание защищать меня от банды демонов». Теперь эти двое продолжают распределять долги и дополнять взаимоотношения персонажей, но оба они помнят, что Вероника должна Вёлунду одну или две услуги из-за нарушенного обещания. Райан рассматривает это как долговое время вложение, которое можно будет обналичить в будущем, когда Вёлунду понадобится грубая сила.

Записывайте информацию обо всех своих должниках, а также о том, что именно вы сделали для них. Чтобы востребовать долг позднее, придётся напомнить, за какую именно услугу цель должна расплатиться. Если ваши герои сами становятся должниками, это записывать не обязательно — в своё время кредитор сам напомнит, из-за чего явился, — но вы вполне можете делать пометки просто для удобства. Подробности использования долгов смотри на странице 50.

Закончив распределять долги, вы будете готовы начать игру. Город ждёт!



ХОДЫ





ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХОДОВ

Основное правило звучит так: «Хочешь что-то сделать — действуй».

Ни один *ход* не запустится без нужного действия. Собираешься *броситься в атаку*? Готовься для начала использовать кулаки, ножи и пистолеты. Хочешь *распознать мотивы* другого персонажа? Придётся какое-то время следить за его действиями, чтобы сделать выводы. Тебе требуется *отправиться на поиски*? Тогда собирайся и выходи из комнаты, дружище. Хочешь сделать — действуй.

Иногда *ходы* дают тебе подсказки, какими действиями их можно запустить. Вполне возможно, что именно в тот момент, когда ты будешь сидеть и думать о том, что пора бы уносить ноги от надвигающейся беды, твой взгляд упадёт на список базовых *ходов*, среди которых ты увидишь *избежать неприятностей*. И вот ты уже говоришь Распорядителю, что при первой же возможности делаешь ноги: расталкиваешь врагов и сматываешься оттуда к чёрту.

«Городские легенды» поддерживают именно такой стиль игры: если хочешь запустить *ход*, сначала соверши в игре соответствующее действие. Нельзя просто сказать «Я убегаю» или «Я обматываю его» и кинуть кубики. Если ты не описываешь, что и как делаешь, это не *ход*. А если это не *ход*, то никаких бросков.

В то же время задача Распорядителя заключается в том, чтобы следить за твоими действиями, которые могут запустить *ход*, даже если сам ты об этом не задумываешься. Например, в непростой ситуации ты уж конечно постарайся *выкрутиться*, а в другой раз начнёшь *распознавать мотивы* какого-то персонажа, что автоматически означает, что ты пытаешься опознать его. Не стоит особо беспокоиться о том, какие *ходы* ты можешь запустить своими действиями — просто скажи, что ты делаешь, и правила игры сработают в нужный момент.

ШАНСЫ И КОЗЫРИ

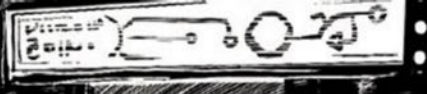
В описании некоторых *ходов* указано, что выполнив их, персонаж получает несколько *шансов* («1 шанс», «3 шанса» и т.д.) Речь идёт о ресурсах, которые ты можешь израсходовать способом, заданным в описании *хода*, например «использовать *шансы*, чтобы задать Распорядителю вопросы, по одному вопросу за один *шанс*». *Шансы* тратятся безвозвратно. Обычно они должны быть использованы во время текущей сцены, но в описаниях *ходов* ты найдёшь более подробную информацию о том, на какой срок получаешь *шансы*. Если сказанное там показалось тебе слишком неоднозначным, уточни у Распорядителя.

Кроме того есть *ходы*, во время которых твой персонаж получает «расходуемый козырь» или «постоянный козырь». *Расходуемый козырь* означает, что у твоего персонажа есть одноразовый модификатор +1 к результату следующего подходящего броска кубиков. *Постоянный козырь*, в свою очередь, обеспечивает +1 к результатам всех бросков, соответствующих заявленным условиям. Как и в случае с *шансами*, продолжительность эффектов *козырей* определяется описанием *хода*.

ОБЩИЕ ХОДЫ

Во время игры все персонажи игроков будут использовать *общие ходы*. В буклете твоего архетипа есть описания и других *ходов*, которым тоже может найтись место в игре (либо они могут заменить некоторые из общих), но в основном во время игровой серии все вы будете использовать прежде всего *общие ходы*.

Вот семь общих *ходов*: *броситься в атаку, избежать неприятностей, убедить второстепенного персонажа, распознать мотивы, одурачить или сбить с толку, выкрутиться, явить сущность*. В данном разделе мы подробно опишем каждый из них, обсудим возможности, которые они предоставляют, и приведём несколько полезных примеров, демонстрирующих, как всё это работает.



БРОСИТЬСЯ В АТАКУ

Если собираешься **броситься в атаку**, ты должен услышать *зов крови*. В случае полного успеха ты наносишь заявленный урон, а также выбираешь один из приведённых ниже вариантов.

- Ты наносишь ужасающий урон.
- Ты лишаешь противника чего-то.

При результате 7–9 выбери ещё один вариант из приведённых ниже.

- Тебе наносят урон.
- Ты оказываешься в непростой ситуации.

Время **броситься в атаку** приходит, когда насилие — лучший выход. Ну или лучший выход по мнению твоего персонажа. И речь тут не об угрозах и суровых взглядах. Этот *ход* запускается, когда ты начинаешь делать людям больно — ломать кости, спускать курок и вообще пытаться разделить своих врагов под орех раньше, чем они сделают то же с тобой.

Обычно ты будешь **бросаться** на своих врагов с оружием, но также вполне сгодятся кулаки (если ты умеешь ими махать) или магия, главное, чтобы окончательной целью было нанесение вреда другому персонажу. Это ключевой момент: делать людям больно, помнишь? Имей в виду, ты не можешь **броситься** на неодушевлённый предмет вроде запертой двери или баррикады — *ход* не запустится, если ты собираешься ломать или двигать нечто, неспособное дать сдачи.

Наносить заявленный урон означает, что твоя цель получает урон сообразно текущей игровой ситуации. Если ты сражаешься голыми руками (урон 1 или даже урон 0), ты явно нанесёшь меньший вред, чем кто-то с дробовиком (урон 3) или гранатой (урон 4). Больше информации про нанесение урона ты найдёшь на стр. 111.

Варианты использования хода

Нанести *ужасающий урон* означает, что твоя атака становится ещё опаснее, даже если ты и без того используешь смертоносное оружие — увеличь наносимый урон на 1. Если ты избиваешь кого-то,

то продолжаешь пинать его даже после того, как он скорчился на полу. Если стреляешь в кого-то, то продолжаешь давить на спусковой крючок, пока обойма не опустеет. *Ужасающий урон* — это влажный хруст сломанных костей в уличной драке, это захлёбывающийся хрип бедолаги, вскрытого от паха до горла.

Лишить противника чего-то — чуть более широкое понятие. Ты можешь как непосредственно завладеть каким-то предметом, который враг не желает отдавать, так и занять удачную позицию в бою, загнать врага на неустойчивую поверхность или полностью завладеть его вниманием, пока твой товарищ пытается скрыться. Во многих случаях ты можешь использовать этот вариант, чтобы обеспечить ещё кому-то возможность **броситься в атаку** или *избежать неприятностей*. Когда ты выбираешь этот вариант, вы вместе с Распорядителем должны решить, как изменится ситуация благодаря твоему превосходству.

Если ты получил результат 7–9 и выбираешь вариант *тебе наносят урон*, противник получает шанс атаковать тебя, когда ты *бросаешься* на него. Он имеет право бить, стрелять или резать, точно как и ты. Также это может означать, что урон тебе наносят и союзники твоего противника, если они присутствуют. Распорядитель скажет, сколько именно урона ты получил.

Если при результате 7–9 ты выбираешь вариант *оказался в непростой ситуации*, это означает, что после атаки ты оказываешься в худшем положении, чем до неё. Распорядитель вправе обострить конфликт и ввести новые осложнения. Иногда это означает, что тебе физически угрожает уже существующий противник или некая новая сила, однако также может оказаться, что ты внезапно стал уязвим в социальном или эмоциональном плане.

Примеры

Расследуя исчезновение близкого друга, Со-
ломон оказывается лицом к лицу с крово-
жадным вампиром. Он выхватывает кол



и накидывается на кровососа. Распорядитель Эндрю сообщает игроку Соломона Виктории, что ей необходимо **броситься в атаку**, поскольку Соломон обратился к насилию, чтобы разобраться с опасной нежитью.

Виктория бросает кубики и получает 7. Она выбирает варианты нанести ужасающий урон и оказаться в непростой ситуации. В обычных условиях кол Соломона наносит урон 2, но из-за того, что Виктория выбрала ужасающий урон, вампир получает урон 3. Распорядитель Эндрю описывает, как Соломон стремительно поражает противника в грудь, мастерски уклонившись от жутких клыков. Вампир падает на пол, корчась от боли, и медленно обращается в прах. Однако Эндрю сообщает Виктории, что внезапно Соломон замечает в комнате ещё двух вампиров, которые отрезают ему путь к обоим выходам. Похоже, охотнику предстоит та ещё ночка.

Гарет сражается на стройке со своим врагом Марийкой и её громилами. Эндрю говорит Мигелю, который играет Гарета, что в самом центре есть глубокая яма, заполненная жидким цементом — Марийка планировала сбросить его туда и оставить так на многие века!

Гарет с этим никак не согласен. Мигель говорит Эндрю, что Гарет выхватывает свой пистолет и **бросается** на Марийку, которая стоит на краю. Услышав зов крови, он кидает 2d6, прибавляет значение крови, и получает 11!

Помимо нанесения урона Мигель заявляет, что хочет лишить Марийку чего-то — например, опоры под ногами, чтобы она упала в яму с цементом. Эндрю описывает, как от выстрелов по ногам Марийка опасно пошатывается. Она падает и, неспособная встать, медленно погружается в цемент...

Отец Дэвис — **призрак**, которого играет Марисса, — разыскивает мальчика, похищенного Ватанабэ — древним лордом-вампиrom.

Подсказка одного из недругов Ватанабэ привела Дэвиса в складской комплекс неподалёку от порта, но добравшись туда, **призрак** обнаруживает, что не только он ищет мальчика. Марк говорит Мариссе, что Дэвис обнаруживает одного из охранников Ватанабэ, — тот ранен и лежит без сознания у складов.

— Я добиваю его. Не хочется, чтобы он очнулся и поднял шум. Наверное, мне нужно **броситься в атаку**?

Марк обдумывает ситуацию и говорит:

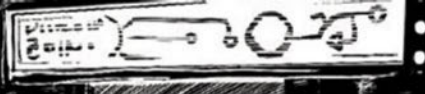
— М-м... Не думаю, что здесь вообще требуется ход. Он всего лишь человек, так что не сможет напасть в ответ или сопротивляться, пока лежит без сознания. В случае с вампиром-охранником это ещё имело бы смысл, но простое убийство беззащитного смертного не тянет на атаку. Ты сворачиваешь ему шею раньше, чем он успевает прийти в себя. Что делаешь дальше?

ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Если собираешься использовать возможность и **избежать неприятностей**, ты должен услышать зов крови. При 10+ выбери один, а при 7–9 — два из приведённых ниже вариантов.

- Ты получаешь урон во время побега.
- Ты оказываешься в ещё большей опасности.
- Ты вынужден бросить что-то важное.
- Ты задолжал кому-то в процессе побега.
- Ты поддаёшься своей природе и принимаешь инаковость.

Этот ход позволяет выбраться из неприятной для тебя ситуации. Не имеет значения, насколько опасны сопутствующие обстоятельства, главное, чтобы твой уход можно было расценивать как рискованное действие. Очевидно, ты **избегаешь неприятностей**, отступив с поля боя под пулями врагов, однако попытка улизнуть с чрезмерно напряжённого семейного собрания или уклониться от неприятного разговора также потребует именно этого хода.



Чтобы запустить *ход избежать неприятностей*, тебе для начала необходимо создать для себя возможность побега, что может быть непросто, если тебя уже загнали в угол и нет ни одного очевидного пути к спасению. *Броситься в атаку, одурачить или сбить с толку*, а также *явить сущность* — отличные способы для того, чтобы создать брешь в плотном кольце обступивших тебя неприятностей, благодаря которой можно *избежать* их на этот раз.

Варианты использования хода

Получение урона во время побега может означать, что твои преследователи сумели достать тебя, либо ты сам на бегу налетел на что-то опасное — Распорядитель скажет, насколько сильно ты пострадал. Ты получаешь *урон* согласно текущим условиям, что делает выбор этого варианта куда более опасным, если за тобой гонится отряд с автоматами, или на пути расставлены хитроумные и смертоносные магические ловушки.

Решив *оказаться в новой опасности*, ты отдаёшь судьбу своего персонажа в руки Распорядителя. Новая угроза может оказаться знакомым врагом из прошлых приключений или новой проблемой, впервые вышедшей из тени. Тип опасности также может изменяться — к примеру, спасаясь от неприятностей на своём профессиональном фронте, ты сталкиваешься с бандой громил, отправленных твоим соперником.

Если ты *бросаешь что-то важное*, это значит, что ты в прямом смысле выронил, забыл или был вынужден оставить нечто по пути. Имей в виду, что это вовсе не карт-бланш для Распорядителя швырнуть тебя на самое дно: скорее всего, ты оставишь нечто компрометирующее либо просто важное персонально для тебя, а не бесценный магический артефакт или тот самый предмет, который ты изначально пытался спасти.

Если ты выбираешь *задолжать кому-то* во время побега, это означает, что кто-то (кто, возможно, изначально даже не присутствовал в кадре) дал тебе возможность или способ сбежать. Чаше все-

го выбор будет очевиден, особенно если персонаж другого игрока помог тебе выскочить за дверь, прикрыв твоё отступление, но окончательное решение о том, кому ты задолжал, остаётся за Распорядителем. Возможно, внезапно окажется, что спасти тебя именно сейчас стало выгодно твоему главному противнику.

Если ты *поддаёшься своей природе и принимаешь инаковость*, это значит, что для спасения ты вызываешь к тёмной стороне своей натуры. На первый взгляд это куда менее опасно, чем получить урон или обзавестись долгом, однако *инаковость* гораздо серьёзнее, чем может показаться. Загляни на страницу 131, чтобы узнать больше о *приятии инаковости*.

Примеры

Удостоверившись, что его дяди нет в квартире, Уэсли решает *избежать неприятностей*, скрывшись от мусорного монстра. Марк говорит:

— Да, это возможно. Тварь только-только тебя заметила, так что ты имеешь неплохой шанс выскочить за дверь. Надо прислушаться к зову крови.

Роби бросает кубики и получает 7, чего вполне достаточно для успеха. Он выбирает два варианта: *задолжать кому-то* и *бросить что-то важное*. Он совсем не хочет проверять, как сильно чудовище может покалечить Уэсли во время погони, и *принимать инаковость* ему также ни к чему.

— Отлично. Чудовище швыряет в тебя стопку книг, но ты успеваешь уклониться, так что они лишь вскользь задевают твоё плечо, и ты вываливаешься обратно в коридор. В дальнем его конце ты видишь человека, который держит открытые двери лифта. Он машет тебе и кричит: «Уэсли! Сюда!».

— Я бегу к нему!

Марк кивает.

— Ты без проблем вбегаешь в лифт, но определённо задолжал этому парню, — он записы-



вает новый долг в листе Распорядителя. — Кроме того ты понимаешь, что выронил свой мобильник, когда тебя ударило книгами. Придётся связываться с дядей каким-то другим способом.

Колби и Лиам спасают своего товарища Сайеда на мрачном складе, где его удерживал в плену ужасный вендиго. Едва закончив снимать цепи с товарища, они слышат приближающийся рёв чудовища. Лиам велит Колби бежать, пока сама будет задерживать тварь. — Отлично, — говорит Распорядитель Эндрю. — Это определённо даст Колби возможность избежать неприятностей.

Колби помогает Сайеду подняться, и они вместе бросаются бежать со склада. Эрика, играющая Колби, бросает кубики и получает результат 11. Колби успешно сбегает, утаскивая своего друга, однако Эрика должна выбрать один из вариантов этого хода. Она решает, что её персонаж поддаётся своей природе и принимает инаковость.

— Как это выглядит? — спрашивает её Эндрю.

Эрика описывает, как Колби и Сайед бегут через склад, сердце Колби колотится как сумасшедшее, каждая тень вселяет в неё ужас. Колби — **знающая**, сейчас серьёзно влипла в сверхъестественную историю, и так запросто от пережитого ей не отделаться.

Мэв слишком поздно понимает, что встреча с местным прорицателем оказалась ловушкой. Когда ей стало ясно, что предсказатель с потрохами сдал её враждебному двору фей, тролли уже перекрыли проход к двери.

— По-моему, мне стоит избежать того, что сейчас может начаться, — говорит Тристан, играющий Мэв. — Это не то, с чем мне хотелось бы столкнуться.

— Хорошо, твои действия? — спрашивает Марк.

— Ну... Могу я пробежать мимо троллей?

— Это не тянет на возможность. Тебе стоит сначала создать её, прежде чем ты сможешь попытаться избежать неприятностей.

Тристан вздыхает.

— Вот это я влип...

УБЕДИТЬ ВТОРОСТЕПЕННОГО ПЕРСОНАЖА

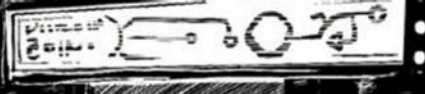
Когда убеждаешь второстепенного персонажа при помощи обещаний, угроз или обольщения, следуй велению сердца. В случае успеха собеседник делает то, что ты просишь. При 7–9 он может выдвинуть собственные дополнительные условия или потребовать с тебя ответной услуги (долг).

Если перед броском ты востребуешь долг с этого персонажа, то получишь +3 к результату убеждения.

Этот ход запускается в случае, если ты, используя приёмы соблазнения, убеждения или запугивания, пытаешься убедить второстепенного персонажа что-либо сделать. Простого разговора тут недостаточно — ты должен оказать определённое давление, чтобы запустить ход. Иными словами, цель должна захотеть того, что ты предлагаешь, либо испугаться последствий, которые ты способен обеспечить.

В то же время твой запрос должен быть пропорционален давлению. Абсурдно полагать, что второстепенный персонаж пойдёт на предательство близкого друга, просто потому что ты попросил его об этом. Пообещай ему что-то, чего он хочет, используй свой неотразимый шарм или намеки на неприятности в будущем — тогда, может, и сработает. Давление требует рычага, и окончательное решение, насколько мощным он должен быть, остаётся за Распорядителем.

Если ты тратишь долг, чтобы добавить +3 к результату броска, придётся объяснить, как именно ты делаешь это в игре. Простой заявki «Я трачу долг» недостаточно: необходимо упомянуть



о нём во время попыток убедить оппонента, возможно — сказать о том, что долг до сих пор не погашен, пригрозить раскрыть известный тебе секрет или напомнить о данном когда-то обещании. Трата долга всегда считается рычагом давления средней силы, и большинство второстепенных персонажей, скорее всего, окажет в ответ соответствующие услуги.

Если ты получаешь 10+ во время этого хода, собеседник на всё согласен, хотя у него и имеется свой взгляд на способы, которыми он обеспечит тебе желаемое. Если ты просишь жестокого оборотня найти кого-то для тебя, нет никаких гарантий, что цель поисков не пострадает, если этот момент не обговаривался отдельно. Волки есть волки, и их не переделать.

При 7–9 второстепенный персонаж выдвинет новые условия по своему выбору. Он может либо изменить условия сделки (делая тебе, по сути, встречное предложение), либо потребовать с тебя услуги в будущем (нового долга) за участие в твоих планах. Если условия сделки изменились, ты имеешь право отказаться, но тогда не сможешь сделать нового предложения, пока ситуация не изменится.

Примеры

Лизэнн припёрла к стенке вампира-доктора, по её мнению осведомлённого о местонахождении её пропавшего жениха. Она пробралась к нему в кабинет днём и застала владельца врасплох, когда он явился на работу после заката. Духи, с которыми советовалась Лизэнн, сказали, что она сможет поймать его одного, если немножко рискнёт. Лизэнн достаёт револьвер и требует, чтобы вампир рассказал всё, что ему известно о том, где сейчас её жених.

Распорядитель Эндрю на миг задумывается. Вампир может пережить пару пуль, но боль есть боль, верно?

— Что ж, он замирает на миг, увидев ствол. Следуй велению сердца, посмотрим, сможешь ли ты убедить его.

Джейна, играющая Лизэнн, бросает кубики и получает 11. Вампир пожимает плечами и рассказывает всё, что знает: не стоит оно того, чтобы ловить пулю.

Рокси пытается убедить свою стаю залечь на дно, потому что знает, что грядут неприятности, и хочет уберечь товарищей. Однако волки есть волки, и им больше по душе встретить врага на улицах.

Вивьен, играющая Рокси, говорит:

— Хорошо, я собираю волков и подзываю своего «бету» — Зака. Я говорю ему: «Никто не дёргается, пока я не скажу. Обещаю, что разберусь в ситуации и как только узнаю больше, вы все тут же получите от меня весточку».

Марк кивает. Обещание — вполне достаточный рычаг, всё-таки Рокси «альфа» в этой стае, так что не особо важно, говорит ли она правду. У волков свои порядки. Вивьен бросает кубики и получает 8.

Марк говорит:

— Зак отвечает тебе: «Не знаю, Рокс. Это всё реально паршиво пахнет. Что, если все залягут, но я и Алиа пойдём с тобой. Тебе стоит быть осторожнее...». Ты чувствуешь, что он хотел бы добавить «...и честнее», но не стал. Твои действия?

— Вот чёрт. Только Зака на хвосте мне не хватало. Но тогда остальные уйдут сулиц?

Марк кивает.

— Я говорю: «Ладно, Зак. Выдвигаемся через десять минут». Может, по пути смогу от него избавиться...

Вёлунд изо всех сил ищет способ вернуться в Аркадию, но все двери закрыты, а переходы запечатаны. Вдобавок ко всему, последняя попытка привлечь внимание Дикой Охоты, будь она неладная.

Когда Вёлунд выходит из кинотеатра в среду вечером, Эндрю задаёт сцену с жёсткими рамками:



— Ты пытаешься прикурить сигарету, но вдоль улицы проносится порыв ветра, задувающий спичку, как будто что-то грозное приближается к тебе. Ты видишь, как во мраке вспыхивают огоньки глаз Охотников.

Райан говорит:

— Я кричу в темноту: «Вам нужен не я! Меня изгнали. Ищите кого-то другого!». Могу я убедить их?

— Извини, приятель. Это мало похоже хоть на какой-то рычаг. Дикая Охота служит твоему королю. Логикой их не одолеть. Ещё варианты будут?

Райан хмурится.

— Неа. У меня и оружия-то нет. Похоже, надо бежать. Точно. Думаю, я буду убегать.

РАСПОЗНАТЬ МОТИВЫ

Когда ты пытаешься **распознать чью-то мотивы**, прислушайся к голосу разума. В случае успеха получи два шанса. При 7–9 цель также получает один шанс против тебя. Взаимодействуя с целью, можешь тратить по одному шансу на то, чтобы задать один вопрос тому, кто её играет:

- Кто дёргает тебя за ниточки?
- Что не нравится твоему персонажу в _____?
- Что твой персонаж надеется получить от _____?
- Как я могу добиться от твоего персонажа _____?
- Каких возможных событий боится твой персонаж?
- Как я могу сделать так, чтобы твой персонаж **задолжал мне**?

Если вы оба принадлежите к одному и тому же миру, ты можешь задать ещё один дополнительный вопрос даже в случае провала.

Пытаясь **распознать мотивы** другого персонажа, ты можешь понять, что им движет, внимательно изучив язык его тела, интонации, запахи и другие особенности, которые могут его выдать. Чтобы запустить данный ход, ты должен описать, как имен-

но ты изучаешь цель, в том числе — что именно ты ищешь в её поведении и внешности.

Помни, что сейчас ты имеешь право задавать вопросы игроку, которому принадлежит персонаж. Сосредоточься на информации, которую цель может намеренно скрывать или даже не знать сама. Ты также можешь задавать вопросы от имени своего персонажа, и игрок также должен отвечать правдиво, даже если речь идёт о второстепенном персонаже, которого играет Распорядитель.

Распознавание мотива в большинстве случаев требует прямого общения твоего персонажа с целью, однако возможны ситуации, когда ты запускаешь этот ход, наблюдая за кем-то на расстоянии или копаясь в его вещах. Как и в случае с другими ходами, способ активации влияет на полученные результаты, так что ответы могут оказаться несколько расплывчатыми, если ты действуешь издалека.

В случае успеха при результате 10+ твои наблюдения точны и однозначны. При 7–9 ты теряешь бдительность, и цель получает возможность также узнать кое-что о тебе. Если ты пытаешься **распознать мотивы** на расстоянии, это может означать, что, обыскивая чью-то квартиру, ты забыл там пару улик, указывающих на тебя, или попался на глаза излишне бдительным соседям. Таким образом цель получает некоторую информацию о твоих замыслах.

Помни, что ты можешь задать дополнительный вопрос даже в случае провала, если твоя цель принадлежит к тому же миру, что и ты сам. Ты знаешь чуть больше о том, как твои собратья думают, и тебе проще сложить два и два, чтобы понять, чего такой человек может хотеть, даже если ты не сумел полностью разобраться в его мотивах.

Примеры

Лиам расспрашивает владельца «Кафе-Клуб» о недавней стрельбе рядом с заведением, подозревая, что это было результатом стычки между мирами Ночи и Хаоса. Владелец — второстепенный персонаж по имени

Иоланта, — выглядит слегка взвинченной и отвечает ему односложно и торопливо, давая минимум информации.

Трой, играющий Лиаму, заявляет, что его персонаж не верит словам Иоланты.

— Я собираюсь присмотреться к её дыханию и движениям глаз, ища малейший намёк на враньё. Я **ветеран**, так что надо просто вспомнить навыки полицейского следователя убойного отдела.

Он бросает кубики и получает 14! У Лиамы два шанса.

Для начала Трой спрашивает:

— Каких возможных событий боится твой персонаж?

Распорядитель Эндрю отвечает, что Иоланта явно боится оказаться в опасности, если откроет правду.

Лиам хочет знать, что её так пугает, и Трой задаёт следующий вопрос:

— Кто дёргает тебя за ниточки?

Эндрю говорит:

— Она видела нечто очень могущественное. Понятно, что её это напугало, и она решила молчать на всякий случай.

Поскольку Лиам и владелица принадлежат к миру Смертных, Трой может задать Иоланте ещё один дополнительный вопрос:

— Как я могу добиться от твоего персонажа честного рассказа о том, что она видела?

Эндрю отвечает:

— Тебе нужно обеспечить ей чувство защищённости. Она должна знать, что тот, кого она боится, не сможет ей навредить.

Трой кивает, удовлетворённый ответами.

Отец Дэвис потерялся в мире духов после того, как тёмный ритуал отсёк для него большинство путей на другую сторону. Пытаясь отыскать дорогу домой, он натывается на духа-охранника, отгоняющего от призрачной двери других обитателей нематериального мира.

— Я сначала гляну издали, чтобы узнать что-нибудь о нём до того, как он заметит меня. Этого хватит, чтобы запустить **распознавание мотивов?**

Марк кивает, и Марисса, играющая Отца Дэвиса, получает результат 8.

— Хорошо, — говорит Марк. — Ты получаешь два шанса, а он один. Он из мира Хаоса, так что дополнительного вопроса у тебя не будет. Помни, твои вопросы несколько ограничены, поскольку ты можешь только рассматривать его. Хочешь подойти поближе?

— Да, я выхожу и машу рукой. Также я хочу спросить: «Как я могу сделать так, чтобы твой персонаж задолжал мне?».

Марк говорит:

— Подойдя ближе, ты замечаешь на губах стража эктоплазму. Он пожирает других духов и почти наверняка оценит какое-нибудь угощение. Если ты поделишься с ним частью себя, он будет тебе должен.

— Фу, гадость. Нет уж, спасибо. Кто дёргает тебя за ниточки?

— Дрик. Дух отмечен её клеймом. Вполне вероятно, это именно она оставила духа охранять дверь. Мой вопрос тебе: каких возможных событий боится твой персонаж?

Марисса задумывается на миг и отвечает:

— Я беспокоюсь о том, что дух успеет предупредить Дрика до того, как я скроюсь. То, как я смотрю на дверь, даёт понять, что мне хочется выбраться отсюда. Как можно скорее.

Рашид изо всех сил пытается выяснить, зачем Элан занимается доставкой наркотиков для фей, но тот не желает откровенничать. Несмотря на то, что Рашид поймал его с целым багажником кокаина и мета, Элан продолжает молчать. Марк говорит Джастину, который играет Рашида, что Элан не намерен ничего ему рассказывать.

— Ладно, — говорит Джастин, — я достаю ствол и подхожу к Элану вплотную. Потом



смотрю прямо в глаза и говорю: «Колись, скотина».

— Ты пытаешься запугать его?

— Нет, **распознать мотив**. Мой вопрос: «Кто дергает тебя за ниточки?».

— Как по мне, ты ему угрожаешь. Он может выдать нужную информацию, но сейчас это скорее **убеждение второстепенного персонажа**. Если хочешь **распознать мотив**, придётся сначала малость снизить давление.

— Да, пожалуй, верно, — соглашается Джастин. — Он меня слегка вывел, так что я думаю, вполне логично пригрозить ему. Буду **убеждать**.

ОДУРАЧИТЬ ИЛИ СБИТЬ С ТОЛКУ

Когда ты пытаешься **одурачить или сбить с толку** кого-то, тебе нужно **прислушаться к голосу разума**. В случае успеха цель обманута как минимум на текущий момент. При 10+ выбери три варианта из приведённых ниже. При 7–9 выбери два.

- Ты создаёшь возможность.
- Ты узнаёшь о слабости или изъяне.
- Ты запутываешь цель на какое-то время.
- Ты избегаешь дальнейших затруднений.

Одурачить или сбить с толку значит, что твой персонаж пытается одолеть другого персонажа с помощью обмана. Целью может быть отвлечь или переключить чьё-то внимание на какой-то объект; заставить собеседника принять твоё враньё за чистую монету; вынудить его сделать или не сделать что-то по твоему усмотрению.

Однако просто так ход не запустится: ложь должна быть достаточно убедительной. Ты не можешь ввалиться в бар, полный вампиров, притворяясь одним из них, если ранее в игре вы установили, что все вампиры в городе знают друг друга. Разве что у тебя есть особое заклинание, которое придаст тебе вид конкретного вампира. Потребуется изобрести некую правдоподобную ложь, если ты хочешь, чтобы цель поверила твоим словам, особенно если шанс обмануть жертву мал. Если же

твои слова или действия выглядят как очевидный обман, ход не запустится.

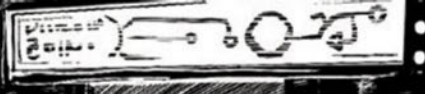
Тут мы переходим к ещё одной особенности: у этого хода очень широкая область применения, сильно зависящая от обстоятельств. Если ты бросаешь камень в копов, намереваясь отвлечь их внимание, это совершенно точно попытка **одурачить**. Но если ты бросаешь тот же камень, чтобы навредить копам, то речь уже о том, чтобы **броситься в атаку**. **Ход одурачить или сбить с толку** запускается каждый раз, когда ты пытаешься перехитрить другого персонажа, и есть шанс, что цель об этом узнает. Если ты стараешься оставаться вне подозрений, чтобы достигнуть другой цели — скажем, неожиданно дать кому-то по голове, — сначала тебе потребуется использовать данный ход, ведь всегда есть шанс случайно выдать свои намерения и пустить всё под откос.

Варианты использования хода

Создавая возможность, ты получаешь шанс совершить нечто, изначально недоступное для тебя здесь и сейчас (найти путь к отступлению в безвыходной с виду ситуации) или увеличить вероятность успешного исхода запланированного действия (запутать преследователей настолько, что у тебя появляется пара секунд, чтобы успеть поймать такси). Когда ты выбираешь этот вариант, Распорядитель должен сказать, каким оказался результат твоей хитрости.

Узнав о слабости или изъяне, ты замечаешь некую уязвимую сторону своих противников. Это может быть удачный обман, в результате которого они сами сообщают тебе свою слабость, или ты просто достаточно долго водишь их за нос и в конце концов замечаешь нечто важное, что враг пытается сохранить в тайне. Как использовать полученную информацию, решать тебе; вполне возможно, с помощью неё удастся запустить другой ход.

Вариант **запутать цель на какое-то время** означает, что в твою ложь будут верить дольше, чем стоило бы. Заблуждение может сохраняться до тех пор, пока ты не будешь готов использовать его плоды,



и даже растянуться на несколько сцен или игровых серий. Помни, что если данный вариант не выбран, в твоё враньё будут верить совсем недолго. Чтобы закрепить чью-то веру в твой обман, тебе придётся пожертвовать каким-то другим пунктом из списка.

Избежав дальнейших затруднений, ты выкручиваешься и выходишь из ситуации более-менее чистеньким. Нежелательное внимание больше не сосредоточено на тебе и вряд ли вернётся к твоей персоне, либо враги попросту не имеют возможности прижать тебя. Противник может посчитать тебе должного значения. Однако если снова нарёвешься, всё может измениться к худшему.

Примеры

Натаниэль обсуждает со своими союзниками-вампирами право кормления на его территории. Один из старших кровососов, Райкер, требует, чтобы Натаниэль впустил весь их клан. Когда тот возражает, Райкер становится агрессивнее:

— Ты же понимаешь, что всё равно не сможешь нас остановить?

— Нет, конечно, нет! Просто дело в том, что территория у меня маленькая, и народу там почти нет. Вы досуха её выжмете.

Марк-Распорядитель говорит:

— Это точно враньё. Ты только что узнал, что в самом центре твоей территории открывается новый жилой комплекс. Хочешь **одурачить** их?

Деррик, играющий Натаниэля, ухмыляется.

— Именно. Я вру, — он использует ход **одурачить** или **сбить с толку** и получает 10 — Полный успех. — Я хочу узнать о его слабости или изъяне, запутать на какое-то время и избежать дальнейших затруднений. Не думаю, что сейчас мне необходимо создавать возможность.

Марк кивает и говорит:

— Отлично. Райкер явно недоволен, но тебе ясно, что он уже решил оставить эту затею.

Он говорит: «Я и правда слышал, что дела тут идут паршиво. Просто был не совсем уверен. Что ж, чёрт с ним. Поищем другой вариант». Ты вполне уверен, что большие к этому вопросу они не вернутся.

— А что там со слабостью или изъяном? — спрашивает Деррик.

— Точно. Когда Райкер отворачивается, ты замечаешь, что одна вампириша, Селина, бросает на него взгляд, полный неприязни. Похоже, Райкер вовсе не так крепко держит банду в кулаке, как ему хочется думать.

Мэтт по собственному желанию обращается волком, чтобы приглядывать за сестрой Вёлунда, таким образом отдавая фее долг. Как-то ночью он замечает группу парней, припарковавших фургон через дорогу от её квартиры. Когда он подходит чуть ближе, они как раз вываливаются из машины, вооружённые до зубов.

Распорядитель Эндрю спрашивает:

— Твои действия, Мэтт? Они примерно в двадцати-тридцати футах от двери в её дом.

Карл, играющий Мэтта, говорит:

— Я хочу приблизиться к ним вплотную. Могу я снять пару человек до того, как меня заметят?

— Да, — говорит Эндрю. — Если сможешь их **одурачить**, то имеешь шанс застать врасплох.

Карл бросает кубики и получает 8.

— Для успеха достаточно, пусть и неполного. Мне положено два варианта из списка? — Эндрю кивает. — Хорошо. Я хочу создать возможность и избежать дальнейших затруднений. Устраивать драку посреди улицы в мои планы не входит.

— Хорошо, — говорит Эндрю. — Ты бесшумно перебегаешь дорогу, не попавшись им на глаза, пока не оказываешься достаточно близко, чтобы наброситься на одного из них. Вылетев из темноты, ты сбиваешь его с ног и, пока остальные не успели опомниться, утакиваешь бесчувственное тело прочь. Минус



один противник, остальные понятия не имеют, где ты.

— Великолепно, — оскаливается Карл. — А ещё раз я так смогу?

— Теперь они наготове. Думаю, любое дальнейшее нападение будет означать, что ты бросаешься в атаку, даже если продолжаешь подкрадываться незаметно. Они идут к дверям дома. Твои действия?

Юри — призрак, обитающий в здании местной старшей школы, выдаёт себя за новую учительницу, чтобы подобраться поближе к ученикам, по её мнению, знающим что-то об обстоятельствах её смерти. Распорядитель Эндрю говорит, что в один прекрасный день она видит священника, бродящего по коридорам и, похоже, успевшего заблудиться.

Блейн, играющая Юри, говорит:

— Я хочу помочь ему. Я воплощаюсь так, чтобы меня могли видеть и слышать. «Вам нужна помощь, отец?».

— Его глаза округляются при виде тебя. Он вытаскивает расписание и говорит: «Я не могу поверить. Но это правда. Ты призрак!». Ты слишком поздно понимаешь, что знаешь этого священника. Он был одним из тех, кто проводил твои похороны!

— Чёрт. Я рассмеюсь и скажу: «О чём вы, отец?»». Могу я сбить его с толку?

— Даже не знаю, — говорит Эндрю. — Он пришёл сюда искать тебя, узнав от кого-то, что в школе обитает призрак. Теперь он тебя ещё и увидел. Обмануть его — непросто задача. А что именно ты хочешь ему сказать?

— Поняла-поняла. Как насчёт: «О боже. Вы тот священник с похорон моей сестры-близнеца. Я вспомнила вас!». Сработает?

— Да, вполне, бросай кубики. Достаточно правдоподобно, чтобы выиграть тебе пару минут. Если повезёт, может, даже полностью его одурачить.

ВЫКРУТИТЬСЯ

Когда дела идут не лучшим образом, и ты пытаешься как-то **выкрутиться**, скажи Распорядителю, какой ситуации ты хочешь избежать и соберись с духом. При 10+ всё хорошо. При 7–9 Распорядитель скажет, чего тебе это стоило.

Попытка **выкрутиться** возможна, если твоему персонажу нужно сосредоточиться и приложить силу воли, чтобы достичь важной цели или избежать серьёзной опасности. Помни, что необходимым условием для запуска этого хода является факт давления на твоего персонажа со стороны чего-то или кого-то, также присутствующего в сцене.

Когда ты стараешься **выкрутиться**, в первую очередь ты должен заявить, чего именно ты собираешься избежать. Если все уже выхватили пушки и нехорошо друг на друга поглядывают, ты можешь заявить: «Я не хочу, чтобы меня подстрелили». Если ты опасешься реакции своей супруги на кое-какие ужасные новости, скажи: «Я пытаюсь избежать непонимания касательно событий прошлой ночи».

На 10+ ты выходишь сухим из воды: уклоняешься от выстрелов, избегаешь ссоры, в общем, справляешься с ситуацией. На 7–9 всё несколько хуже, чем ты ожидал: Распорядитель обязательно предложит тебе выход, но цена может прийтись тебе не по вкусу. Однако успех есть успех — ты получаешь реальную возможность вывернуться, если готов пойти на жертвы. В случае промаха Распорядитель не обязан приводить угрозу в исполнение, но вот в случае успеха, пусть даже частичного, он должен предоставить тебе выход из положения.

Данный инструмент — один из самых гибких в игре. Когда Распорядитель, выбирая ход, не сможет точно решить, какой подходит лучше, он скорее всего прибегнет к данному варианту. Если хочешь применить другой ход вместо этого, притормози и объясни, почему ты считаешь, что это возможно в текущей ситуации. Каждый раз, как исход какого-то события в сюжете оказывается неясен, и при этом в правилах не существует подходящего хода, самое время выдохнуть и попытаться **выкрутиться**.

Примеры

Элора укрывается от пуль вампиров, которых выслеживала в порту. Она хотела заставить их врасплох, но план полетел ко всем чертям, и теперь ей нужно хотя бы выбраться живой, пока к врагу не подошло подкрепление.

Марк-Распорядитель говорит:

— Пока у тебя есть подходящее укрытие, но долго так продолжаться не будет, ты это знаешь. Твой грузовик остался в нескольких десятках футов отсюда, и всё это расстояние сейчас отлично простреливается. Пока вампиры держатся осторожно, постреливают из-за укрытий и ждут, когда ты высунешься. Твои действия?

Томас, играющий Элору, отвечает:

— Думаю, мне пора валить отсюда. Могу я **выкрутиться**? У меня есть ход **воитель**, он позволяет слушать зов крови вместо того, чтобы собираться с духом, если я занят охотой.

— Да, охота твоя всё ещё продолжается. Давай, услышь зов крови, поглядим, что выйдет на кубиках.

Томас получает 12. Марк говорит:

— Ты выскакиваешь на открытое место и со всех ног бросаешься к своему грузовику. Одна из пуль сбивает пару волосков у тебя с затылка, но в остальном ты обходишься без потерь. Торопливо нацупав ключ, ты заводишь двигатель. Ты видишь, что несколько вампиров тоже покинули укрытия и явно намерены тебя догонять. Твои действия?

Хайди играет Оливию — **прорицательницу**, которая забралась глубоко в дебри мира духов, чтобы раскопать правду об убийстве своей матери. После долгого путешествия она наконец оказывается лицом к лицу с Фенриром — волком из нордических преданий — и требует ответа.

— Я подхожу как можно ближе к нему и кричу: «Расскажи мне всё, что знаешь, волк! Никаких больше секретов!».

Эндрю-Распорядитель морщится.

— Это непросто сделать. Он огромен. Каждый клык волка по меньшей мере фут в длину. Когда ты приближаешься, он рычит. Думаю, тебе придётся как-то **выкрутиться**, чтобы всё закончилось хорошо.

Хайди пытается **выкрутиться** и получает 7. Она смотрит на Эндрю и спрашивает:

— Чего мне это будет стоить?

— Это один из великих духов, и ты только что проявила неуважение к нему. Ты будешь должна Фенриру (такое оскорбление он не забудет), либо тебе придётся проявить смирение и преклониться перед его величием. Выбирать тебе.

— Буду должна, — без колебаний отвечает Хайди. — Мне нужны ответы.

Эндрю злое усмехается.

— Отлично. Фенрир фыркает и поворачивает к тебе морду. Ты привлекла его внимание, и он проявляет снисходительный интерес. Твои действия?

Скайлер — замещает преподавателя психологии в местном университете, однако ещё совсем недавно она была тайным борцом с преступностью и занималась спасением девушек из сексуального рабства. Раскапывая информацию для Рашида, она вернулась в «родные пенаты» и столкнулась здесь лицом к лицу с торговцем живым товаром, которого считала погибшим и потому в своё время отошла от дел.

Марк говорит:

— Оказавшись в кольце громил, ты внезапно понимаешь, что твой старый враг — не человек. Скорее всего, он вампир. А может, и что похуже. Прежде, чем ты успеваешь среагировать, он хватается тебя за горло. Твои действия? Хочешь **выкрутиться**?

— К чёрту это. Хочу пустить ему кровь. Я хватаю пистолет и стреляю ему в живот.

— Да, не думаю, что он ожидал чего-то такого. Можешь **броситься в атаку**. Не забывай, ты уже в непростом положении, и провал почти наверняка сделает всё куда хуже.



ЯВИТЬ СУЩНОСТЬ

Когда ты *являешь свою сокрытую сущность*, *соберись с духом*. В случае успеха выбери один из приведённых ниже вариантов и *прими инаковость*. При 10+ ты можешь избежать *принятия инаковости* или выбрать ещё один вариант из списка.

- Получи один *расходуемый козырь* для своего следующего броска.
- Усиль свои чувства — сверхъестественные или обычные
- Напугай, запугай или впечатли своего противника.
- Очевидным образом завладей чем-то доступным или незащищённым.

Явить сущность — ход, отвечающий за проявления сверхъестественных и потусторонних способностей. Если ты как раз задаёшься вопросом, как зачаровать смертного при помощи вампирских талантов или выдрать дверь автомобиля, используя телесную мощь оборотня, — твои поиски закончены. *Являя сущность*, твой персонаж применяет те из доступных ему сверхъестественных способностей, которым не нашлось места в буклете архетипа.

Иногда *явление сущности* и *ходы* архетипов будут перекрывать друг друга. *Фея*, к примеру, может продемонстрировать свою связь с Аркадией вместо того, чтобы использовать *магию фей*. Однако имей в виду, что, *являя сущность*, ты не просто обращаешься к волшебным силам: ради достижения своих целей ты выпускаешь наружу тьму, таящуюся внутри тебя. Это влечёт за собой больше риска и сулит большую награду, так что ты вполне можешь счесть этот вариант предпочтительнее обычных *ходов* архетипа.

В отличие от остальных *общих ходов* (и большинства *ходов* архетипов), *являя сущность*, ты с немалой вероятностью должен будешь в качестве расплаты *принимать инаковость*. В обмен на могущество твой персонаж открывается тьме. Если ты не сумеешь сохранить жёсткий контроль, по-

лучив 10+ на кубиках, она проникнет в его сердце и душу, подталкивая ближе к краю пропасти. Загляни в раздел «Инаковость» на странице 131, чтобы узнать об этом больше.

Смертным может показаться, что им незачем этот *ход*, однако отсутствие сверхъестественных талантов не повод отказываться *являть сущность*. У смертных хватает способностей, недоступных сверхъестественным созданиям: человеческие инстинкты, приспособляемость, скрытый потенциал и т.д. Найди способ высвободить свою внутреннюю силу, сколь бы скрытой или явной она ни была. Не исключено, что ты и сам удивись.

Варианты использования хода

Вариант один *расходуемый козырь* (+1) для *следующего броска* означает, что ты используешь свои способности для получения преимущества во время *грядущего хода*. Ты можешь пробудить своего внутреннего волка, прежде чем *броситься в атаку* на врага, либо открыть свой третий глаз, чтобы лучше видеть, а потом уже *распознавать чей-то мотив*. Совместно с Распорядителем вы должны определить, как именно это будет выглядеть со стороны.

Усиление чувств — *сверхъестественных* или *обычных* — даёт тебе непосредственную информацию о текущей ситуации. Распорядитель говорит, что ты узнал, в зависимости от игровой ситуации. *Прорицатель*, изучающий место убийства, может получить видение случившегося, а *охотник* — заметить улику, указывающую на сверхъестественное воздействие. Имей в виду, что всегда есть шанс не найти ничего просто потому, что искать действительно нечего.

Если ты сумеешь *напугать, запугать* или *впечатлить противника*, это заставит его пересмотреть намерения или сильно поддаться. Эффект может быть незаметным — к примеру, гипнотический взгляд *вампира*, — но обычно всё-таки привлекает внимание окружающих. Совместно

с Распорядителем вы должны определить, как именно это будет выглядеть со стороны.

Когда ты успешно очевидным образом завладеваешь чем-то доступным или незащищённым, то можешь получить что-то, принадлежащее кому-то другому, включая его имущество, положение или жизнь. Этот вариант похож на лишение противника чего-то из хода **броситься в атаку**, но включает больше нюансов. Ты можешь использовать его, чтобы оторвать дверь машины или загнать демона обратно в преисподнюю при помощи мистического ритуала. Имей в виду, что цель должна быть каким-то образом уязвима: ты не можешь воздействовать таким образом на хорошо защищённые цели. В чём именно будет заключаться уязвимость или незащищённость, зависит от текущей ситуации, а также талантов и способностей твоего персонажа.

Примеры

Вероника отправляется в ночной клуб, надеясь отыскать пропитание. Она встретила милого юношу Дональда, который уже успел пригласить её к себе на ночь. Однако по пути из клуба она замечает, что за ними следует несколько демонов. Не успевшая насытиться Вероника не в форме для драки, и потому на ходу изобретает новый план.

София, играющая Веронику, говорит:

— Я хочу использовать против них Дональда. Я могу попытаться подчинить его волю своими вампирскими силами?

— Да, конечно, — отвечает Распорядитель Эндрю. — Похоже, ты хочешь **явить свою сущность**. Как и что ты делаешь?

— Я обхватываю его голову ладонями, впираю в губы долгим поцелуем, а потом смотрю прямо в глаза. Я говорю: «Эти негодяи хотя и навредят мне. Ты ведь позаботишься о них?». Срабатывает?

Эндрю кивает:

— Тогда тебе нужно собраться с духом, — София бросает кубики и получает 10. — От-

лично. Ты полностью пленила Дональда, одно лишь твоё присутствие обращает его в раба. Какие варианты выберешь?

— Я хочу, чтобы моя власть над ним стала абсолютной. Начнём с того, что я окажу воздействие на нечто уязвимое. Инаковость меня не пугает, так что вторым вариантом возьму расходуемый козырь на следующий ход. На случай, если придётся **избежать** этой крайне неприятной ситуации.

— Принято, — говорит Эндрю. — Глаза Дональда затуманиваются, и он поворачивается навстречу демонам. Ты видишь, как напрягается его тело, он готовится нанести первый удар. Как именно ты собираешься **избежать неприятностей**?

Гаррет из всех сил старается доставить послание своего демонического господина, однако до женщины, которую его отправили припугнуть, не так просто добраться. Пока что он не особо преуспел в попытках миновать охрану на входе в её офис. После ещё нескольких неудачных попыток сделать это скрытно, он решает двинуться напролом.

— Я подхожу прямо к охранникам у входной двери и призываю пламя из преисподней. Хочу хорошенько их напугать.

— Ты **являешь сущность** или **принимаешь свой демонический облик**? — спрашивает Эндрю.

— **Являю сущность**. В данном случае речь не о моём облике, а только о пламени.

— Звучит убедительно. Можешь собраться с духом.

Мигель, играющий Гарета, бросает кубики и получает 7, чего впритык достаточно для исполнения его плана.

— Я выбираю вариант запугать или произвести на них впечатление. Хочу, чтобы они ушли.

— Да, конечно. Твои руки охватывают пламя, от которого распространяется запах серы и волны мрака. Едва увидев это, охран-



ники бросаются прочь со всех ног. Они даже не думают о том, чтобы достать оружие, — Мигель усмехается, однако Эндрю ещё не закончил. — Но при этом ты чувствуешь, как адское пламя проникло и в твоё сердце. Только что сгорело нечто внутри тебя. Нечто важно и ценное. И ты уже не помнишь, что это было. Его больше нет — есть только адское пламя

Рашид и Скайлер являются к Пифии с просьбой. Они хотят, чтобы она при помощи своего сверхъестественного дара **прорицательницы** помогла им узнать, кто застрелил их товарища Сунь-Хая. У них есть орудие убийства — пистолет, но отпечатки с него стёрты, а серийные номера — удалены.

Пифия берёт пистолет в руки.

— Думаю, мне стоит **явить свою сущность**, чтобы усилить свои сверхъестественные чувства. Я хочу прочитать прошлое этого оружия.

Распорядитель Марк кивает и говорит:

— Вообще-то ты также владеешь навыками **психометрии**, помнишь? Используя этот ход, ты сможешь задать несколько определённых вопросов, отлично подходящих для получения необходимой тебе информации. А если **явишь сущность**, то получишь всего лишь туманные образы, и в итоге есть шанс принять **инаковость**.

Люсия, играющая Пифию, отвечает:

— Ой, я совсем забыла про **психометрию**. Думаю, и правда стоит прибегнуть к ней.

ПРОТЯНУТЬ РУКУ ПОМОЩИ ИЛИ ВСТАТЬ НА ПУТИ

Когда ты **протягиваешь руку помощи** или **встаёшь на пути** персонажа игрока после того, как он совершил бросок, тебе следует **погрузиться в мир**, к которому он принадлежит. В случае успеха ты даёшь ему +1 либо -2 к результату броска. При 7–9 ты оказываешься в опасности, испытываешь затруднения или чем-то расплачиваешься.

Каждый ход в «Городских легендах» — это игровое событие, точка, в которой необходимо разобраться с некими обстоятельствам, прежде чем переходить к дальнейшим событиям. В определённый момент может происходить только один ход, совершаемый одним персонажем, находящимся в центре внимания. Если ты пытаешься **избежать неприятностей**, нам нужно узнать, чем закончится эта затея, прежде чем ты **сможешь явить сущность** или **броситься на врага**. Всё в свою очередь.

Однако после того, как игрок бросит кубики, другой персонаж может кинуться ему на помощь или попытаться помешать, если сюжет подразумевает такую возможность. Ты не сможешь помочь кому-то расправиться с демоном, если в этот момент находишься на другом конце города с телефоном в кулаке, слушая происходящее через трубку, — разве что у тебя есть особые сведения о госте из преисподней, позволяющие получить над ним преимущество. В иных условиях такие действия могли бы запустить какие-то из **общих ходов** — обман, атаку и т.д., — однако если ты действуешь в тот момент, когда внимание сосредоточено на другом персонаже, то должен **погрузиться в мир**, к которому он принадлежит, вместо того, чтобы вызывать к характеристике, связанной с одним из **общих ходов**.

Преимущества и штрафы, накладываемые данным ходом, дадут тебе понять, когда от него может быть прок. Бесполезно помогать кому-то, получившему на кубиках 4, или мешать результату 12. Твой персонаж может предпринять любое действие, продиктованное повествованием — прикрыть огнём или запугать второстепенного персонажа, однако оба варианта этого **хода** запускаются, только если им есть место в ситуации и есть игромеханический смысл это делать. Если ты физически не можешь помочь или помешать, скорее всего, твои действия могут запустить новый ход после разрешения текущего, и уже ты сам **бросишься в атаку** или **попытаешься убедить второстепенного персонажа**.

Если при попытке **протянуть руку помощи** или **встать на пути** ты получаешь 10+, всё проходит гладко, и ты без проблем можешь придать результату броска кубиков другого игрока положительный или отрицательный модификатор. При 7–9 ты также влияешь на исход, но понимаешь, что сам оказался в затруднительном положении из-за своего вмешательства. В случае провала о результатах тебе расскажет Распорядитель, как и в других *обычных ходах*. Ты должен *погрузиться в мир* цели, поскольку твой персонаж пытается определить наилучший способ помочь или помешать представителю именно этого сообщества, так что провал вполне может означать отсутствие нужных знаний об этом *мире* (или о твоём собственном).

Это ключевой ход в ситуациях взаимного противостояния персонажей игроков. Поскольку ход **броситься в атаку** производится в одностороннем порядке, атакующий первым имеет шанс нанести серьёзный ущерб прежде, чем другая сторона успеет среагировать. **Встав на пути** у своего противника, можно ослабить направленную на тебя атаку или попытаться не дать себя обмануть. Нередко Распорядитель будет обращать провальный ход против его инициатора, по умолчанию давая его противнику-игроку результат 10+, если он использует в ответ тот же ход. Если хочешь узнать больше о подобных столкновениях в «Городских легендах», загляни в раздел «Игрок против игрока» на странице 155 в главе «Распорядитель».

Только один персонаж может успешно **протянуть руку помощи** или **встать на пути** применительно к результату конкретного хода. Пытаться могут все имеющие такую возможность, но несколько преимуществ +1 не складываются, равно как и штрафы от попыток помешать. Если герой проваливает попытку **протянуть руку помощи** или **встать на пути**, другой персонаж может вмешаться и тоже попробовать, рискуя получить обычные для этого хода возможные осложнения и последствия.

Напомним ещё раз: **протянуть руку помощи** или **встать на пути** можно, только если это по-

зволяют обстоятельства. Ты не сумеешь повлиять на чьи-то молчаливые злобные размышления (если только не обладаешь умением читать мысли или талантом телепата), когда некто **бросается в атаку** с мачете на перевес, равно как не выйдет **помочь кому-то избежать неприятностей**, прошептав ободряющую фразу из противоположного угла комнаты. Кроме того нельзя **протянуть руку помощи** или **встать на пути** у того, кто использует *ходы* расследования и *погружается в один из миров* (стр. 46), поскольку эти действия связаны с взаимоотношениями персонажа со всем миром сразу.

Примеры

Рокси согласилась помочь Элоре-охотнице зачистить вампирское гнездо, замаскированное под панк-рок клуб. Когда они врываются через парадный вход, Элора сцепляется с парой вампиров, которые бросаются на неё, оскалив клыки.

Томас, играющий Элору, говорит:

— Я укладываю обоих из дробовика.

— Для этого придётся **броситься в атаку**, — отвечает Распорядитель Марк.

Несмотря на то, что показатель крови у Элоры достаточно высок, результат всего 9. Придётся выбирать между получением урона или неприятностями.

— А могу я **протянуть руку**? — спрашивает Вивьен, играющая Рокси.

— Да, конечно! Как именно ты помогаешь?

— Я запрокидываю голову и выпускаю дикий вой, едва мы оказываемся внутри, чтобы напугать вампиров.

— Отлично. Ты помогаешь охотнику, так что погрузись в мир Смертных.

На кубиках у Рокси тоже выпадает 9. Элора получает +1 к своей девятке, и теперь у неё 10+, однако Рокси за свою помощь придётся оказаться в опасности, испытать затруднения или чем-то полатиться.

Марк говорит:



— Хорошо, один из них получает полновесный заряд дроби и отлетает назад, обращаясь в пепел. Второй с молниеносной скоростью уклоняется от выстрела и швыряет Рокси на пол. Его клыки в дюйме от её шеи. Рокси, твои действия?

После того, как Лиэнн узнаёт, что Юри несёт ответственность за смерть её жениха, она вспоминает древний жестокий принцип «око за око», и решает убить племянницу Юри, чтобы преподать призраку урок. К счастью для Юри, Колби успела рассказать ей об этом плане, и она добирается до племянницы как раз в тот момент, когда Лиэнн собирается исполнить свою месть.

Блейн, играющий Юри, говорит:

— Я немедленно **воплощаюсь**, хватаю кухонный нож и атакую Лиэнн.

Распорядитель Эндрю соглашается, и Юри **бросается в атаку** на чародейку. Блейн получает 8 на кубиках, и на это число Лиэнн вполне может повлиять.

Джейна, играющая Лиэнн, говорит:

— Я точно хочу этому **помешать**. Как я могу это сделать?

Эндрю отвечает:

— Можешь попытаться **оттолкнуть** её с помощью магии или просто увернуться. Всё что угодно, лишь бы она к тебе не приблизилась.

— Магия мне нравится больше. Я выпускаю волну энергии, чтобы **отбросить** её подальше. Надо **погрузиться** в мир Ночи?

Джейна бросает кубики и получает 10+. Блейн встряхивает головой. Его только что здорово обломали.

Эндрю описывает:

— Волна энергии застаёт Юри врасплох. Ты **отшвыриваешь** её даже сильнее, чем собиралась, так что призрака впечатывает в стену. Теперь можешь **выбрать варианты** для своей атаки как при 10+.

Джейна говорит:

— Не думаю, что так уж хочу её покалечить. Лучшие я заберу у неё что-то. Может быть, заставить её **развоплотиться**?

Эндрю согласно кивает:

— Звучит логично. От удара об стену Юри получает одно ранение, после чего ты медленно **разрываешь** её на части, уничтожая временное физическое тело. Чтобы **воплотиться** снова до конца этой сцены, Юри придётся как-то **выкрутиться**. Что ты делаешь дальше?

ХОДЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

Этот раздел охватывает общие ходы, позволяющие твоему персонажу широко взаимодействовать с мирами, которые делят между собой власть в пределах города. Запуская один из этих ходов, ты обращаешься не к своим основным характеристикам, а к характеристикам причастности, отражающим твои отношения с сообществом, с которым ты собираешься взаимодействовать.

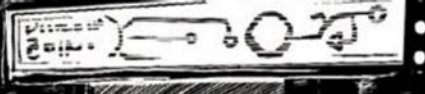
Основные ходы расследования — это **отправиться на поиски**, **опознать незнакомца** и **осмотреться**. В твоём архетипе могут содержаться другие ходы, также использующие характеристики причастности, но ходами расследования считаются только эти три.

ОТПРАВИТЬСЯ НА ПОИСКИ

Когда ты **отправляешься на поиски** чего-то необходимого, назови того, к кому ты пойдёшь, и погрузись в мир, к которому он принадлежит. В случае успеха цель доступна, и у неё есть то, что ты ищешь. При 7–9 выбери один из приведённых ниже вариантов:

- Тот, к кому ты пришёл, сейчас пытается решить свои собственные проблемы.
- То, что ты ищешь, обойдётся тебе дороже, чем ожидалось.

Отправившись на поиски, ты обращаешься к своим городским контактам и связям в надежде, что они помогут тебе найти то, что тебе требуется: информацию, секретные данные, волшебные пред-



меты, место для ночлега и что угодно ещё. Всякий раз как твой персонаж надевает плащ и шляпу и отправляется добывать нужное ему на улицах города, считай, что он *отправился на поиски*.

До того, как бросить кубики, ты должен заявить, с кем собираешься выйти на контакт. У тебя должна быть веская причина считать, что именно этот человек знает то, что нужно тебе. По возможности старайся выбирать из уже заявленных в повествовании фигур — город станет несколько перенасыщенным чертовщиной, если на каждом углу здесь обитает очередной мудрый охотник на демонов. Пусть лучше это будет один и тот же информатор, о котором все так или иначе слышали.

Подчеркнём отдельно: тебе нужно по-настоящему выйти в город, чтобы запустить этот ход. Недостаточно сделать пару телефонных звонков или отправить несколько сообщений на форумы в интернете, а потом просто ждать, когда удача сама свалится тебе в руки. Сверхъестественные существа, а также люди, имеющие с ними дело, недоверчиво относятся к связи на расстоянии. Телефонный звонок легко прослушать, электронные письма могут перехватить хакеры и полиция... Всегда лучше увидеться с глазу на глаз. Безопаснее.

Варианты использования хода

Если тот, к кому ты пришёл, сейчас пытается решить свои собственные проблемы, это не означает, что он не может или не хочет помогать. Наоборот, есть вероятность, что он будет даже больше обычного заинтересован в сделке, поскольку втянут в неприятную историю, разобраться с которой самостоятельно ему не позволяет нехватка нужных ресурсов или навыков, а стрелки обратного отсчёта между тем подбираются к критической отметке. Конечно, твои поиски несколько осложнятся, если ты полезешь разгребать чужие неприятности, однако благодарный приятель точно поможет тебе, когда всё закончится.

Если то, что ты ищешь, грозит обойтись тебе дороже, чем ожидалось, скорее всего, твоemu контакту

нужно что-то прямо сейчас, либо ты не до конца представляешь, о чём просишь. Возможно, искомое куда опаснее, чем ты думаешь, либо ты проглядел какую-то очевидную деталь, касающуюся цены, заключая сделку. Тому, к кому ты обратился, может потребоваться в качестве оплаты нечто более конкретное, чем долги или деньги: к примеру, немедленная услуга или ценный предмет, волшебный или нет. Говоря проще, у него есть то, чего ты хочешь, но сначала придётся заплатить.

Пример

Вероника, вампириша, как и прежде, принадлежащая к миру Ночи, не так давно выяснила, что по её следу идёт банда демонов. Она хочет узнать, кто они такие, прежде чем окажется в их руках.

— Я хочу заглянуть к Жан-Полю, он мой контакт в мире Силы, — говорит София, играющая Веронику. — Он смертный чародей, время от времени сливающий мне информацию.

— На мой взгляд, ты *оправляешься на поиски*, — говорит Распорядитель Эндрю. — Где он живёт?

— У него квартира в центре у метро. От меня не далеко. Я погружусь в мир Силы.

София бросает кубики и получает 9. Несмотря на то, что до полного успеха не хватает всего единицы, с ходом расследования *помочь* ей не может никто. София выбирает вариант «то, что ты ищешь, обойдётся тебе дороже, чем ожидалось».

Эндрю усмехается и описывает прибытие Вероники к дверям жилища Жан-Поля.

— Горничная впускает тебя и говорит, что хозяин занят исследованиями. Подходя к кабинету, ты улавливаешь своим сверхъестественным слухом шёпот Жан-Поля: «Это она! Да. Будь наготове. Я скажу, когда она уйдёт». Похоже, чародей уже ведёт какую-то свою игру, и добиться от него правды будет сложнее, чем ты надеялась.



ОПОЗНАТЬ НЕЗНАКОМЦА

Если ты *пытаешься опознать незнакомца*, то должен *погрузиться в мир*, к которому он принадлежит. В случае успеха ты знаешь его репутацию; Распорядитель сообщит тебе, что известно о нём широкой общественности. При 10+ ты уже имел с ним дело раньше. Ты знаешь о нём нечто интересное и полезное, либо он успел тебе *задолжать*. В случае провала ты не знаешь его, либо должен ему — решает Распорядитель.

В городе живёт больше людей, чем кто-либо способен запомнить, однако не исключено, что твой персонаж знает в лицо или хотя бы слышал имена тех, кто влияет на здешнюю жизнь и диктует правила. Этот *ход* позволяет тебе узнать о репутации цели либо ввести в сюжет связанные с этой фигурой подробности, когда ты впервые встречаешь её или слышишь о ней. Вопросы вроде «Я его знаю?» или «Что я про него слышал?» будут часто звучать во время игры в «Городские легенды». Этот *ход* поможет тебе быстро и подробно ответить на них.

Ты можешь запустить этот *ход*, только когда познакомился с кем-то или услышал незнакомое имя. Нельзя попытаться *опознать* кого-то через пару часов после встречи, задумавшись, а кто это вообще был. Ты либо вспоминаешь персонажа сразу, едва увидев (или услышав о нём), либо это и правда незнакомец, с которым тебе придётся строить отношения с нуля. Кроме того, ты всегда имеешь право сказать: «Я его не знаю», — и не делать *хода*.

В случае успеха тебе знаком этот персонаж, хотя сам он может даже не знать о твоём существовании. Есть те, кто обладают широкой известностью и определённой репутацией, но знакомства с ними частенько имеют односторонний порядок. В случае полного успеха ты знаешь, какая у цели репутация, и получаешь кое-что сверху. Выбери что-то одно: этот персонаж успел *задолжать* тебе за какие-то услуги в прошлом либо у тебя чуть больше информации о его делах. В случае провала Распорядитель выберет из двух вари-

антов: ты совсем не знаешь этого человека либо сам должен ему за что-то.

Примеры

Лиам с беспокойством наблюдает за встречей могущественных чародеев и оборотней, на которой должен быть заключён мир. Он отыскал безопасную точку наблюдения на крыше здания через дорогу и развернул снаряжение для направленного прослушивания звука на расстоянии.

Распорядитель Эндру говорит:

— Ты видишь, как у дома напротив останавливается машина. Выходит женщина — долговая и худоцавая, с коротко стриженными рыжими волосами и в белом костюме. Она что-то говорит водителю и направляется по ступеням к передней двери.

Трой, играющий Лиамом, говорит:

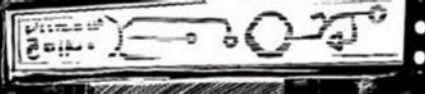
— Я хочу попробовать *опознать* её. Вдруг мы уже знакомы.

Марк кивает и говорит, что женщина принадлежит к миру Хаоса. Лиам бросает кубики и получает 11.

— Да, ты её знаешь. Хочешь долг или что-то полезное и интересное?

— Полезное и интересное!

— Великолпно. Её имя Ракель. Она оборотень, но оставила мир Ночи давным-давно и перешла в лагерь Хаоса. Здесь, в городе, она представляет деловые интересы демона по имени Орталикс. Скорее всего ты видел её неоднократно то тут, то там, и она всегда была одета точно так же. Мало кому, за исключением тебя и ещё пары лиц, известно, что она отчаянно ищет способ избавиться от сомнительного покровительства Орталикса. Подписывая контракт, Ракель не понимала, на что идёт, и теперь оказалась в непростом положении. Может, она и сюда явилась, чтобы открыть себе лазейку к свободе?



Пифия, отдавая долг Рашиду, берёт Мэв на встречу местных чародеев в надежде, что кто-то из них может знать, кто наложил проклятье на фей, живущих в окрестностях Хайтс. Перед самым входом Пифия говорит: — Что бы ни случилось, не говори доктору Флинту, что это Рашид попросил меня сделать это.

Тристан, играющий Мэв, кивает и оборачивается к Марку-Распорядителю.

— Я знаю доктора Флинта?

— Не уверен. Давай ты попробуешь опознать его. Очевидно, что он из мира Силы, — Тристан получает 9 на кубиках, ему чуть-чуть не хватает до 10+. — Похоже, ты знаешь только его репутацию. Он довольно уважаемый чародей. В городе уже давно, но с недавних пор всё реже выходит в свет. Поговаривают, что он оставил своё место в Совете Чародеев, но подробностей ты не знаешь.

ОСМОТРЕТЬСЯ

Когда ты **осматриваешься** в каком-то важном или интересном месте, тебе необходимо погрузиться в мир, которому оно принадлежит. В случае успеха ты ухитряешься заглянуть в суть вещей, творившихся или творящихся здесь прямо сейчас. При 10+ ты можешь задать Распорядителю один вопрос из области интриг и политики мира, которому принадлежит это место.

Осматриваться можно очень по-разному — к примеру, пролистывать файлы чьего-то исследования или украдкой оглядывать танцпол в ночном клубе. Чтобы запустить ход, ты должен захотеть найти больше информации, чем доступно на первый беглый взгляд. Пройдя через заполненную людьми комнату, ты не осматриваешься — необходимо задержаться и уделить этому процессу какое-то время.

Иногда другие ходы будут подкидывать уникальную возможность осмотреться, запуская ход

в несвойственных ему обстоятельствах. К примеру, вампир может **явить сущность**, чтобы усилить собственные чувства и услышать, о чём двое шепчутся в дальнем углу. Сами по себе такие ходы не приносят тебе информации, но открывают возможность **осмотреться** там, где при других условиях это было бы невозможно.

Осматриваться можно в местах, которые имеют какое-то отношение к различным мирам: бар оборотней, юридическая контора под управлением высшего демона, тату-салон фей, полицейский участок, и т.д. и т.п. Вопросы, которые ты имеешь право задать, получив результат 10+, должны лежать в пределах контекста, заданного местом и ситуацией, однако есть немалая вероятность, что Распорядитель позволит тебе спросить что-то, выходящее за рамки, если существует возможность отыскать улики, имеющие отношение к политическим махинациям между глобальными сообществами.

Пример

После нескольких недель поисков Соломон наконец обнаруживает логово банды демонов, охотящихся на окрестных горожан. Когда он прибывает туда, намереваясь осмотреть убежище (а может, и сразиться с его обитателями), там никого нет. Он всё равно вышибает дверь и заходит.

Распорядитель Эндрю спрашивает:

— Ты просто роешься в вещах или ищешь что-то конкретное?

Виктория, играющая Соломона, говорит:

— Прежде всего пытаюсь понять, чем они занимаются. Что им тут нужно? Чего они хотят достичь? Наверное, я **осматриваюсь**?

Эндрю кивает. Виктория бросает кубики и получает 10.

— В логове царит беспорядок. Похоже, сюда они возвращаются, только чтобы поест и отоспаться. Остальное время логово пустует. Осмотрев всё внимательнее, ты понимаешь, что демоны готовят какой-то



ритуал. В центре стоит алтарь, вокруг него разбросаны кости и части тел. Похоже, даже сами демоны слегка опасаются силы, которая в нём таится.

— Господи. Я могу задать вопрос, так? Хорошо, как мне предотвратить ритуал?

Эндрю кивает.

— Хороший вопрос. Ты видишь, что алтарь отмечен знаком одного из обитающих здесь демонов — Иракту. Если ты убьёшь его, их план пойдёт прахом. Конечно, это непростая задача. Твои действия?

ХОДЫ ДОЛГОВ

Нет иных способов заставить других персонажей плясать под твою дудку, иначе как используя долги. Ты не сумеешь убедить их логичными доводами или запугать; кто-то может согласиться действовать с тобой заодно, но лишь в том случае, если это проще, чем сражаться против тебя. Нет способа заставить кого-то принять неприятное решение одним только броском кубиков.

Кроме тех случаев, когда они *задолжали* тебе. В обмен на списание долга ты можешь просить других о чём угодно. И когда ты подкрепишь просьбу при помощи этого универсального ресурса, всё может измениться. Тот, кто хочет, чтобы в городе его воспринимали всерьёз, должен платить по счетам.

Именно для этого нужны *ходы* долгов. Существуют всего четыре таких хода: *оказать услугу*, *востребовать долг*, *отсрочить долг* и *обронить имя*. Они используются далеко не так часто, как *общие ходы*, но будь уверен, за игровую серию ты столкнёшься с ними не раз. В данном разделе мы приводим ряд примеров и уточнений, чтобы вам всем было проще использовать *ходы* долгов в своей игре.

ОКАЗАТЬ УСЛУГУ

Когда ты *оказываешь кому-то услугу*, он становится должен тебе.

Чтобы кто-то *задолжал* тебе, придётся отклониться от своих непосредственных целей и оказать ему услугу. Всякий раз, как ты безвозмездно помогаешь кому-то, он становится должен тебе, и ты можешь попросить его об одолжении в будущем. *Задолжать* могут как персонажи игроков, так и второстепенные персонажи.

Цель должна понимать, что ей оказана услуга, иначе ни о каком долге речь не идёт. Можно отыграть этот момент непосредственно: «Конечно, я помогу тебе, но ты будешь должен», а можно на секунду выйти из роли и привлечь внимание игрока к свершившемуся факту: «Я только что спас твоей фее жизнь. Думаю, теперь она должна мне». Если ты забудешь обозначить долг сразу, не переживай. В конце игровой серии у тебя будет время подбить все долги.

Если ты *оказываешь кому-то услугу*, предварительно получив нечто от него, это не считается. Вы уже в расчёте. Нет нужды что-то записывать, если все получили, что хотели. Впрочем, всё должно быть логично и равнозначно. «Сдай своих друзей, и я прокачу тебя по городу» — это не равнозначный обмен. Нельзя избежать долга, предложив в ответ пустяк.

Примеры

Во время долгих переговоров с местными демонами Вёлунд использует *магию фей*, чтобы отвлечь их и украсть мобильник у одного из громил. Чуть позже он предлагает мобильник Гарету, надеясь таким образом разжиться новым долгом в обмен на важную информацию.

— Я отдам тебе телефон, а ты будешь мне должен, идёт? — говорит Райан, играющий Вёлунда.

— Да, согласен, — отвечает Мигель, играющий Гарета. — Мне нужен этот телефон, так что придётся влезть в долги.

Райан записывает долг в буклет Вёлунда. В будущем он сможет использовать его наилучшим для себя образом.

Натаниэль и Элора объединили силы, намереваясь одолеть Ватанабэ, перебив как можно больше его вампиров, чтобы выманить босса, а потом прикончить, пока он не навредил ещё кому-нибудь. У Натаниэля свои причины избавиться от лорда-вампира, но Элора не задаёт лишних вопросов.

Они попадают в переплёт, когда в местном полицейском участке их запирают наедине с вампиром, который хочет их прикончить. Натаниэль ухитряется оторвать кровососу голову, но в драке пострадали все.

Деррик, играющий Натаниэля, говорит:

— Я его убил, так что думаю, ты мне должна. Не будь меня рядом, ты была бы мертва.

Томас, играющий Элору, возражает:

— А мне кажется, я бы справилась. К тому же он и тебя пытался убить. Так что никакой услуги ты мне не оказал.

Распорядитель Марк кивает.

— Да, я думаю, Элоре уже приходилось иметь дело с этими тварями. Тут нет долга. Спасать собственную жизнь — это не услуга.

- Простить кому-то долг.
- Передать тебе чей-то долг.
- +3 к результату **убеждения** этого персонажа.

Востребовать долги просто. Если тебе нужно что-то от того, кто должен тебе, напости ему об обязательствах и скажи, чего ты хочешь. Можно использовать любой вариант из списка, в том числе — передать тебе какой-то из долгов цели или честно ответить на вопрос. Как только твоя просьба будет выполнена, долг считается погашенным и удаляется из буклета.

Тебе не требуется в точности описывать обстоятельства, при которых долг был записан, чтобы востребовать его — достаточно просто упомянуть услугу, с которой всё началось, чтобы запустить данный ход. Главное, чтобы обе стороны помнили о наличии этого долга и признавали его, а также осознавали, что после выполнения просьбы кредитора долг будет списан. Конечно, персонажи игроков всегда могут попытаться **отсрочить долг**, рискуя получить все сопутствующие осложнения этого хода.

ВОСТРЕБОВАТЬ ДОЛГ

Востребуя долг, ты должен напомнить цели, когда она успела задолжать тебе, и потребовать...

...от персонажей игроков.

- Оказать тебе услугу за умеренную цену.
- **Протянуть тебе руку помощи.**
- **Встать у кого-то на пути.**
- Честно ответить на вопрос.
- Простить кому-то долг.
- Передать тебе чей-то долг.

...от второстепенных персонажей.

- Честно ответить на вопрос о мире, к которому принадлежит цель.
- Познакомить тебя с могущественным представителем своего мира.
- Безвозмездно вручить тебе дорогой и полезный подарок.

Варианты использования хода для персонажей игроков

Услуга за умеренную цену — это довольно широкое понятие, включающее самые разные одолжения, которых нет в списке. Ты можешь попросить кого-то спрятать нечто важное для тебя, украсть какую-то ценность или прикрыть тебя в простой ситуации. Всё зависит от талантов и умений твоего должника. Для некоторых убийство — это услуга, которую они вполне могут оказать за умеренную цену. Обычно рамки «умеренной цены» задаёт Распорядитель, но иногда сама игровая ситуация будет подсказывать, какая цена является для персонажа умеренной, а какая — нет.

Если ты просишь должника **протянуть руку помощи** или **встать у кого-то на пути**, это значит, что персонаж игрока должен будет совершить ход. Если тебе нужна помощь персонажа другого игрока, выбирай эти варианты. При этом возмож-



но, что тебе придётся востребовать долг посреди другого хода, чтобы кто-то третий протянул тебе **руку помощи** или **встал у кого-то на пути**.

Потребовать от персонажа игрока честно ответить на вопрос — единственный способ добиться от него абсолютной правды. Ни один из вариантов **распознавания мотива** не скажет тебе о том, что персонаж лжёт о чём-то конкретном (этот ход может помочь разобраться в ситуации, в которой оказался персонаж), но ты можешь вызвать его на откровенность, **востребовав долг**. В этом случае ответ должен быть полным и однозначным — никаких уловок и обмана!

Простить долг значит именно то, что значит: ты используешь долг, чтобы списать долг. Так ты теряешь частицу своего влияния на цель, но и сам освобождаешься (или освобождаешь кого-то другого) из-под её влияния, пусть даже лишь частично, если ты или твой протеже должны цели, к примеру, дважды.

Для того, чтобы требовать передачи долга, тебе нужно как минимум знать о его наличии. Многие не скрывают имён своих должников, но всё же тебе, скорее всего, потребуется собрать информацию, прежде чем просить кого-то уступить тебе должника.

Примеры

Глубокой ночью Вёлунд решает, что настало время получить ответы от Гарета. Он звонит ему и говорит:

— Помнишь, я как-то дал тебе один телефон? Теперь ты должен помочь мне. Расскажи, что тебе известно о смерти Майкла.

Мигель издаёт стон. Ему совсем не улыбается сообщать Вёлунду, что это Гарет убил Майкла, пусть даже на то была веская причина. Однако ему также не хочется **отсрочивать долг**. Он решает погасить долг, а потом уж разбираться с последствиями.

— Вёлунд... Это был я. Я убил Майкла. Мне жаль. Так было нужно.

Убегая от могущественного чародея, Пифия находит Скайлер в её кабинете в здании местного университета перед самым началом очередного занятия. Скайлер не слишком рада — ещё одно происшествие в кампусе, и её карьера преподавателя окончательно рухнет. И в тот самый момент, когда Пифия пытается объяснить, раздаётся громкий стук в дверь.

— Я пытаюсь выбраться в окно. Нельзя здесь оставаться, — говорит Люсия, играющая Пифию.

Она пытается **избежать неприятностей**, но получает 6. Недостаточно для успеха. Люсия смотрит на Рейко, играющую Скайлер, и говорит:

— Не хочешь помочь?

Та качает головой, не желая иметь с этим ничего общего. Это, впрочем, не останавливает Люсию.

— Я хочу **востребовать долг**, чтобы она **протянула мне руку помощи**.

Марк Распорядитель говорит:

— Хорошо. Как ты это делаешь? Про долг надо напомнить, если кто забыл правила.

— Пифия говорит: «Чёрт подери, Скайлер. Ты не забыла, как я своим вторым зрением могла тебе с тем пистолетом? Он привёл тебя прямиком к убийце. Ты обязана мне помочь».

Рейко тяжело вздыхает и кивает:

— Ладно, ладно. Я **протяну тебе руку**.

Марк уточняет:

— Как? Что именно ты делаешь?

— Я кричу: «Минуту, пожалуйста!» — и помогаю Пифии выбраться в окно. Мы на втором этаже, но там есть лоза, по которой можно спуститься.

Скайлер бросает кубики и получает 7, чего как раз достаточно для помощи, но не для того, чтобы остаться вне подозрений. Пифия вылезает из окна с некоторыми осложнениями — она выбирает получить урон и принять наказание, — а вот у Скайлер настоящие проблемы. Скорее всего у тех, кто разыскивают Пифию, будет несколько неприятных вопросов.

Варианты использования хода для второстепенных персонажей

Требовать от второстепенного персонажа честно ответить на вопрос — не то же самое, что требовать того же от персонажа игрока. Вопрос должен быть о мире, к которому принадлежит собеседник, политике сообществ, или являться уточнением слухов и сплетён о ком-то из представителей этого мира. Если тебе нужно, чтобы второстепенный персонаж честно ответил на вопрос о себе, тебе придётся использовать другой ход и **убедить** его.

Если ты *просишь представить тебя* некой могущественной фигуре, это позволяет обойти препятствия, которыми сильные мира сего ограждают себя от докучливых плебеев. Должник может тебя не любить, но всё равно обязан дать хорошие рекомендации и организовать встречу. Если после этого ты облажаешься в присутствии властной особы, то будешь виноват сам. Держись в рамках.

Попросить полезный подарок означает дать второстепенному персонажу шанс рассчитаться с долгом, подарив кредитору нечто материальное. Здесь невозможен прямой и конкретный запрос, но скорее всего это будет нечто действительно тебе нужное. Если тебе предложили что-то, и ты отказался, пути назад нет — нельзя забрать первый предмет после того, как ты посмотрел ещё несколько.

Списание и передача долгов работают в точности как и с персонажами игроков. Не забывай, что ты должен узнать о существовании долга прежде, чем просить кого-то списывать или передавать его.

Получить +3 к результату убеждения цели до совершения броска — это, по сути, просьба об услуге средней ценности. Поскольку второстепенным персонажам не доступна возможность **отсрочить долг**, убеждение +3 — это очень неплохой шанс заставить их сделать что-то в обмен на списание долга. Иногда провал **убеждения** может означать, что персонаж сумел обхитрить тебя, и в этом случае результат будет тем же, что и в случае отсроченного долга. У тебя всегда есть рычаг давления, если ты собираешься **востребовать долг** и получить +3 перед тем, как бросить кубики.

Примеры для персонажей игроков

Фахад работал на своего демонического покровителя достаточно долго, чтобы накопить несколько долгов. Когда мир Хаоса начинает войну против мира Силы, он собирается добиться кое-каких ответов от тёмного владыки, который дёргает его за ниточки. При следующей встрече с Разерком он **требует долг**, чтобы получить честный ответ.

Брайан, играющий Фахада, говорит:

— Я уже несколько месяцев таскаю для тебя каштаны из огня. И в обмен на грязную работу хочу знать правду. Почему Хаос напал на Силу? Что происходит?

Марк Распорядитель отвечает:

— Разерк молчит пару секунд, потом встряхивает головой и говорит: «Я не единственный демон, интересующийся делами смертных. Агенты Онратена пытаются похитить у чародеев реликвию и открыть врата в Ад. И я бы советовал тебе держаться от этого подальше».

Мэтт — волк, и у него есть задание. Он задолжал Юри, призраку, и она хочет, чтобы он помог выяснить, кто виновен в её убийстве. Мэтт решает, что лучше всего будет обратиться к своему знакомому **прорицателю**, Карлосу, чтобы тот по возможности взглянул в прошлое.

Карлос, однако, помочь ему не желает:

— Я говорил тебе, каброн. Я этим дерьмом не занимаюсь. Только будущее, понял?

Однако Мэтт настойчив. Карл, играющий его, говорит:

— Помнишь, я как-то спас тебя от копов? Они пытались надрать тебе зад и прикрыть твою лавочку. Ты должен мне, мужик. Время платить.

Эндрю-Распорядитель говорит:

— Похоже, ты **востребуешь долг**, чтобы **убедить** его. Верно?

— Точно, так и есть.



Мэтт бросает кубики, но ему сильно не везёт — даже с преимуществом +3 он получает всего 6.

— Карлос только качает головой. «Прости, амиго. Не могу. Позици кого другого. Смотреть назад — дело опасное. Вряд ли я сильно помогу тебе тем, что сдохну, а?».

— Чёрт. И я всё равно теряю долг?

Эндрю объясняет:

— Нет, Карлос всё так же должен тебе. Просто сейчас он вывернулся. В другой раз ты сможешь ещё раз напомнить ему об обязательствах. Что будешь делать сейчас?

ОТСРОЧИТЬ ДОЛГ

При попытке *отсрочить долг* тебе требуется следовать велению сердца. В случае успеха ты ухитряешься избежать расплаты на этот раз, но по-прежнему остаёшься должен. При 7–9 выбери один из вариантов.

- Ты вторично задолжал цели и теперь должен ей дважды.
- Ты потерял лицо перед миром цели.
- Ты принимаешь инаковость.

В случае провала у тебя не получается соскочить с крючка. Ты должен либо рассчитаться с долгом, либо столкнуться со следующими последствиями: собеседник может выбрать для тебя два варианта из списка или заставить тебя удалить все записанные в твоём буклете долги.

Один лишь факт того, что ты должен кому-то, не означает, что ты обязан погасить это обязательство немедленно. Может, сейчас не подходящий момент, или кредитор просит что-то, чего ты не в состоянии ему дать. Невозможно угождать всем и всегда. А некоторые «разумные просьбы» тебе просто не захочется выполнять.

Попытка *отсрочить долг* — это твой шанс ускользнуть от обязательств. Успех здесь не значит, что кредитор забудет твоё имя, — ты можешь разве что надеяться на некоторую передышку перед новой просьбой, — но таким образом ты по-

лучаешь какое-то время, чтобы улучшить свою позицию. Пережить ещё один день и всё такое.

Если, попытавшись *отсрочить долг*, ты терпишь крах, тебя ожидает нелёгкий выбор: всё-таки рассчитаться или столкнуться с последствиями. Кредитор может выбрать для тебя два варианта из приведённого списка, либо лишить тебя всех записанных долгов. В конце концов, если ты сам не желаешь выполнять обязательства, с чего кому-то считать себя твоим должником? Так что будь осторожнее.

Если попытка *отсрочить долг* успешна, твой кредитор не может затребовать с тебя долг ещё раз, пока ситуация не изменится. В конце концов, об одной услуге он попросил. И один раз ты уже отказал.

Варианты использования хода

Задолжать вторично означает, что твой кредитор записывает в свой буклет ещё один долг, отмеченный твоим именем. Проще говоря, ты избегаешь расплаты прямо сейчас, но в будущем с тебя потребуют больше. Проценты каплют, знаешь ли.

Потеряв лицо перед миром цели, ты добиваешься того, что другие представители сообщества, к которому принадлежит твой кредитор, начнут хуже думать о тебе, поскольку ты не платишь по своим счетам. Это не слишком заметно на первый взгляд, но отныне этот мир будет холоднее относиться к твоим достижениям и с меньшей охотой ответит на твой зов в час настоящей нужды. Попробуй-ка выжить, когда примерно четверть людей, имеющих вес в городе, считает тебя мразью.

Безосновательный отказ рассчитаться с долгом стоит тебе частицы души и приводит к *принятию инаковости*. Отношения с окружающими — это то, что помогает нам твёрдо стоять на земле. Отбрасывая их, ты позволяешь взять верх тёмной стороне своей личности. И через какое-то время уже не сможешь вернуться назад к свету.

Примеры

До Соломона дошёл слухок, что кто-то из «Тринити-груп» заказал его. Он просит свою призрачную подругу Юри помочь ему пробраться в офис корпорации и похитить информацию, необходимую для того, чтобы узнать, кто хочет его смерти. Она отвечает, что это слишком опасно, и Соломон напоминает о долге:

— Помнишь, я ведь как-то раз спас твою племянницу? Давай, ты должна сделать это для меня.

Эндрю Распорядитель говорит:

— Звучит так, будто он **требует долг**, чтобы получить услугу умеренной ценности.

Блейн, играющий Юри, говорит:

— Я даже не знаю. Как по мне, это больше, чем просто услуга. «Тринити-груп» — серьёзная организация.

— Верно, но ты **призрак**, — отвечает Эндрю. — Тебе куда проще войти и выйти, чем кому-то другому. Думаю, тебе нужно попытаться **отсрочить долг**, если ты так уж не хочешь этого делать.

Блейн отвечает:

— Наверное я и правда попробую на этот раз **отсрочить долг**, — он бросает кубики и получает 9. — И я выбираю вариант вторично задолжать. Я говорю: «Слушай, Соломон, я просто не могу. Это слишком опасно даже для меня. В другой раз всё что угодно, только не это. Дай знать, если понадобится. Удачи с этим делом».

Элора и Натаниэль пытаются подобраться поближе к Ватанабэ, чтобы похитить одну из его рабынь — женщину по имени Алексис. Натаниэль собирается убить её и выпить кровь, чтобы залечить часть своих ранений.

— А ну, стой, — говорит Томас, играющий Элору. — Она нужна нам живой. Я спишу твой долг, если ты не станешь убивать её.

Деррик, играющий Натаниэля, возмущается:

— Я голоден! Хочу **отсрочить долг**!

Он бросает кубики и получает всего 5.

Марк Распорядитель говорит:

— Ух. Ну, решай. Ты выполнишь просьбу или столкнёшься с последствиями?

— К чёрту. Ещё охотники не учили меня жизни. Я убиваю её.

Томас вздыхает.

— Ладно, пусть так. Я выбираю два варианта. Ты только что вторично задолжал мне и принимаешь инаковость. Поверить не могу, что ты её убил. Ну и сволочь же ты!

ОБРОНИТЬ ИМЯ

Когда ты хочешь **обронить имя** своего должника, необходимо погрузиться в мир, к которому принадлежит названная персона. В случае успеха имя имеет вес и открывает перед тобой какую-то возможность. При 10+ ты сохраняешь долг и прикасаешься к миру, о котором идёт речь. При 7–9 долг списывается. При провале вычеркни долг и готовься к худшему.

Вовремя обронённое нужное имя — это рычаг давления на противника, с помощью которого можно получить преимущество и открыть для себя новые, недоступные ранее возможности. Можешь использовать этот ход, чтобы избежать побоев или убедить пропустить тебя в особо важное место. Годится для любой ситуации, в которой, по твоему мнению, это имя может сыграть важную роль.

Мало просто назвать имя — ты должен дать понять, что упомянутая персона является твоим должником и ты можешь натравить его на кого пожелаешь. В случае успеха угрозу воспринимают весьма серьёзно, и ты получаешь необходимый тебе шанс. В случае провала ты запоздало понимаешь, что вышел за рамки и названное имя ничем тебе не поможет. Более того, из-за него тебя могут даже убить.

Получив результат 7–9, ты должен списать долг упомянутой персоны и **прикоснуться к миру**, представителем которого она является, поскольку счи-



тается, что использование имени — это уже услуга, и долг был успешно востребован. Точно так же ты лишаешься долга в случае провала, безрассудно распорядившись этим обязательством. Никому не понравится, если ты станешь трепать его имя каждый раз, как чего-то захочешь. Лишившись долга таким образом, ты не прикасаешься к миру должника. Загляни в раздел «Развитие» на странице 121, чтобы узнать больше о прикосновении к миру.

Пример

Рашид и Рокси заявляются в «Серебряную луну» — бар оборотней, — надеясь получить ответы на кое-какие вопросы от других стай. Вышибала останавливает их в дверях.

— Смертным нельзя. Приказ босса.

Вивьен, играющая Рокси, отвечает:

— Я смотрю ему прямо в глаза и произношу: «Твой босс ещё не рассчитался со мной за ту историю с Икаром. Хочешь, чтобы я поднялась наверх и рассказала ему, что его цепной пёс пугает берега? Я с удовольствием это сделаю».

Марк Распорядитель говорит:

— По-моему, ты только что **обронила имя**. То есть технически имя ты не назвала, но вы оба понимаете, о ком идёт речь. Пора погрузиться в мир Ночи.

Вивьен бросает кубики и получает 8. Она стирает из своего буклета долг и прикасается к миру Ночи, делая соответствующую пометку.

Марк описывает:

— Вышибала нервно озирается. «Ладно. Но если что случится, разбираться будете лично с боссом. И не мои проблемы, если этого парня, — он указывает на Рашида, — кто-нибудь случайно выпотрошит».

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Это центральные и уникальные ходы каждого архетипа. Они описывают, как твой персонаж ведёт себя в особо значимых ситуациях — ищет

свой путь через внутренний мрак своей души, испытывает близость с другими и, наконец, умирает.

Каждый архетип обладает тремя *драматическими ходами*: *ходом инаковости*, *ходом близости* и *последним ходом*. В этом разделе мы подробно разберём, как они работают, и приведём ряд примеров, чтобы вам проще было использовать их в своей игре.

ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

Каждый архетип обладает уникальным *ходом инаковости*, присущим только ему, и связанным с тем особым видом чуждости, что пронизывает личную историю персонажа. *Инаковость* — это нечто большее, чем просто зло или тьма. Это наклонная плоскость, по которой твой персонаж всё сильнее скатывается к худшей стороне своей природы, превращается в того, кто заслуживает всеобщего страха больше, чем уважения, ненависти — больше, чем любви. И при этом чем сильнее *инаковость* захлестнёт тебя, тем большей силой ты овладеешь...

Каждый раз, принимая *инаковость*, ты будешь отмечать очередное поле одноимённой шкалы в своём буклете. Если ты не уверен, требует ли этого текущая ситуация, спроси Распорядителя. Найдутся и другие *ходы*, использовав которые, тебе придётся *принять инаковость*, а иногда к этому будут приводить твои ужасные деяния в игре, но основным источником чуждости всегда будет твой *ход инаковости*. Внимательно следи за этим параметром во время игры. В крайнем случае Распорядитель может напомнить тебе о последствиях, но ему будет непросто всё время помнить о *ходах инаковости* всех игроков, так что оставайся настороже.

Когда все поля заполняются, отметь уровень *инаковости* и очисти шкалу. Ты получишь новые способности, но это будет стоить тебе частицы души. Рано или поздно ты дойдёшь до черты, за которой уже не сможешь сдерживать тьму...

Загляни в раздел «Инаковость» на странице 131, чтобы узнать, как она влияет на персона-

жей игроков. Там же ты найдёшь больше информации об уровнях *инаковости* и примеры запуска *ходов инаковости*.

ХОДЫ БЛИЗОСТИ

У каждого архетипа свои представления о близости; каждый такой *ход* уникален и описывается, как именно твой персонаж взаимодействует с другими в моменты сопричастности. Что считать эмоциональной, ментальной или физической близостью — решать участникам процесса, но Распорядитель всегда может уточнить, является ли текущее действие *ходом близости*, если никто не упомянул об этом вслух. Эти *ходы* требуют согласия всех участников с утверждением, что они действительно испытывают взаимную близость.

Существуют очевидные акты близости — секс, кормление вампира, совместное расширение сознания, — однако городское фэнтези отличается куда большим разнообразием эмоциональных связей. Можно напиваться с кем-то, доверять ему мучающие тебя секреты, открывать правду об истинных страстях, что бурлят под твоей каждодневной публичной маской. Всё это сближает персонажей и позволяет запустить *ход*.

Запуская *ходы близости*, оба участвующих игрока должны вслух зачитать соответствующие описания из своих буклетов и следовать полученным инструкциям. Если *ход близости* даёт твоему персонажу какую-то выгоду, запиши это в свой буклет. Точно так же, если после близости с тобой партнёр получает какие-то особые *ходы* или преимущества, сообщи ему об этом, чтобы он мог зафиксировать приобретения в буклете.

Пример

Оливия бродит вокруг дома Вероники и внезапно обнаруживает её, сжавшуюся в комок у машины. Вероника без сознания и только что едва спаслась от кровавой банды местных демонов. Оливия поднимает Веронику с земли и переносит наверх, в безопасность квартиры.

Распорядитель Эндрю говорит:

— Вероника, ты начинаешь приходить в себя. Ты слегка напряжена, но почти сразу видишь, что это Оливия спасла тебя.

София, играющая Веронику, говорит:

— Вероника сдавленно шепчет: «Спасибо...», — и ты понимаешь, что она действительно очень благодарна. Тебе ещё не пришлось видеть её такой уязвимой...

Эндрю перебивает:

— Так! Я ошибаюсь, или это момент близости? — оба игрока согласно кивают. — Тогда зачитайте описания ваших *ходов близости* и посмотрим, как всё обернётся.

София говорит:

— Хорошо, я должна доверить секрет или задолжать. Думаю, что это будет секрет. Вероника говорит: «Я солгала Лиаму, сказав, что мне неизвестны планы Иоланты. Просто подумала, тебе стоит знать правду». Ещё здесь написано, что ты входил в мою *паутину* и теперь должна мне.

София записывает это в свой буклет.

Хайди, играющая Оливию, говорит:

— Хм. Думаю, так и есть! В описании моего *хода* сказано, что меня посещает конкретное и ясное видение о Веронике, и что, приняв *инаковость*, я смогу задать дополнительные вопросы. Что я вижу?

Эндрю задумывается на миг, потом говорит:

— Ты видишь, как Вероника пьёт кровь Лиамы! Они в тёмной комнате, и Лиам представляет ей шею, будто сам об этом мечтает. Хочешь принять *инаковость* и спросить что-то ещё?

— Да, мне надо знать. Когда это произойдёт?

— Этой ночью. Ты знаешь, что всё случится сегодня ночью. Твои действия?

ПОСЛЕДНИЕ ХОДЫ

Последний ход запускается только в том случае, если твой персонаж умирает или по иным причинам покидает игру. Последнее возможно только как результат длительного развития (см. стр 129),



тогда как смерть готова явиться в любой момент. Имей в виду, что, подстроив свою фальшивую гибель, этот ход не запустишь. Надо играть честно, если хочешь запустить **последний ход**.

Когда твой персонаж выполняет необходимые условия, он покидает историю и запускает **последний ход** (если только у него нет способа восстать из мёртвых). Прочти описание хода вслух и следуй полученным инструкциям, как и в случае с любым другим ходом. Некоторые **последние ходы** разрешаются прямо в текущей сцене, другие могут иметь длительное влияние на всю оставшуюся историю.

Пример

Уэсли серьёзно влип. Ему не повезло оказаться в тайном клубе чародеев на пятнадцатом этаже офисного здания прямо посреди схватки за территорию между мирами Хаоса и Силы. Уэсли получил пять единиц урона, что заполнило все поля ранений в его буклете, и выхода из небоскрёба он не видит.

Марк говорит Роби, играющему Уэсли:

— Итак, Уэсли. Не похоже, что кто-то станет оказывать тебе медицинскую помощь. Ты на пороге смерти. Время для **последнего хода**.

Роби усмехается.

— Посмотрим... «Умирая, ты можешь наложить на кого-то из присутствующих ужасное проклятие. Опиши подробности проклятия и способы, которым его можно снять». Как близко от меня находится Биланзар? Я ведь могу её проклясть? Пусть даже она и демон.

— Да, она сражается с Натаниэлем неподалёку. И, похоже, ему приходится туго. Ты видишь, как демоница швыряет его в стену, и в глазах у тебя начинается темнота. Она всё ещё рядом.

— Чудесно. Я проклиная её.

— Что ты говоришь?

— Я проклиная тебя, Биланзар! Быть тебе смертной до тех пор, пока ты не искупишь своих грехов.

— Ух ты. Круто, — Марк впечатлён. Такого даже он не ожидал. — Биланзар истои-

но кричит. Ты видишь, как её рога втягиваются в череп, глаза вместо сплошной черноты становятся нежно-голубыми, а кожа мягкой и розовой. Она выглядит уязвимой. Натаниэль, твои действия?

Деррик ухмыляется.

— Так она теперь смертная? Я выпью её кровь до последней капли.

РАЗВИТИЕ

Когда ты используешь **ход расследования**, запускаешь **ход близости**, **востребуешь с кого-то** или **гасишь долг**, ты прикасаешься к миру, с которым взаимодействуешь, отмечая это в своём буклете. Прикоснувшись ко всем четырём мирам, можешь стереть отметки и получить развитие.

Развитие позволяет тебе улучшить характеристики своего персонажа, получить новые ходы и доступ к дополнительным улучшениям (помимо развития **инаковости**). Когда ты используешь **ход расследования**, — вне зависимости от его успешности, — это означает, что ты, помимо всего прочего, **прикоснулся к миру** своей цели. Попытавшись **востребовать долг** с кого-то, ты тоже **прикасаешься к миру**, даже если цель успешно **отсрочит долг**. Также ты **прикасаешься к миру**, если расплачиваешься по востребованному с тебя долгу, а вот успешно **отсрочившая долг** сторона такой возможности не получает.

Прикоснуться к миру означает, что тебе надо заполнить связанное с ним специальное поле в твоём буклете. Каждое поле можно отметить один раз, пока все они не будут заполнены и ты не получишь повышение. После этого нужно стереть все пометки в них. Так, например, отмечать два раза подряд мир **Смертных** бессмысленно — сначала ты должен прикоснуться к трём остальным мирам и получить повышение.

Больше информации о развитии ты найдёшь на странице 121 в разделе «Долгая игра».

ХОДЫ СЕРИИ

Учитывая тягу «Городских легенд» к длинным сюжетам, мы склонны рассматривать каждую игровую встречу как очередной эпизод телевизионного или книжного сериала. Каждая история является самодостаточной, но все они связаны между собой, образуя вместе нечто большее и глобальное. Накапливаются долги, нарастает вражда, и над всем этим возвышается Город.

Чтобы чётко обозначить начало и конец каждого эпизода, существует инструмент под названием *ходы серии*. Эти *ходы* не привязаны к конкретному персонажу — каждый запускает их в начале и в конце игровой серии.

ВСТУПИТЕЛЬНЫЙ ХОД

В начале серии определи игрока, персонажу которого ты доверяешь меньше всего, и пусть он выберет для твоего героя один из миров (к которому ты ещё не прикасался). Прикоснись к этому миру, отметив соответствующее поле в своём буклете. Расскажи Распорядителю о дошедших до тебя слухах выбранного мира или возможных конфликтах, связанных с ним, при необходимости основываясь на ранее введённой в сюжет информации, после чего погрузись в мир, о котором идёт речь.

Получив результат 10+, ты оказываешься подготовлен к конфликту, который только что заложил: кто-то из этого мира должен тебе, либо у тебя имеется нечто полезное — снаряжение или информация. При 7–9 ты уже успел по шею увязнуть в этой истории: ты должен кому-то из этого мира, и кто-то из этого мира должен тебе. При провале события застали тебя врасплох: ты не подготовлен и даже не знаешь о них. Распорядитель расскажет, что тебе грозит.

Если серия начинается с какой-то заварушки, или ты уже и без того во что-то серьёзно вляпался, Распорядитель может принять решение не использовать этот ход.

Вступительный ход используется для того, чтобы развить уже существующие и создать новые проблемы и угрозы на территории города, принуждая игроков вносить собственный вклад в придумывание истории. Но ничего страшного в этом нет. Слух или конфликт, который ты должен ввести в сюжет, может быть простым и прямолинейным: скажем, могущественный демон рассердился на одного из своих союзников, или группа охотников как раз готовится устроить налёт на гнездо вампиров. Если потребуются, без колебаний проси совета и помощи у остальных игроков или Распорядителя.

Начало серии — это также твой шанс ввести в историю линии, интересные лично тебе. Если твой охотник предпочитает всем остальным целям демонов и фей, придумай конфликт или слух, касающийся двух этих групп. Распорядитель примет эти завязки к сведению и начнёт развивать их, что будет выгодно для тебя. Не стесняйся поворачивать историю в том направлении, которое будет интересно именно тебе!

КОНЕЦ СЕРИИ

В конце игровой серии, если тебе удалось узнать нечто значимое о каком-то мире, увеличь свою характеристику причастности, связанную с ним, на 1, и уменьши на 1 причастность к одному из других миров. Сообщи Распорядителю о произошедших изменениях.

Если кто-то помог тебе в обмен на услугу в будущем, сообщи остальным игрокам, что ты задолжал ему. Если ты сам пришёл кому-то на помощь, сообщи, что теперь он должен тебе.

Что именно является значимой информацией о мире — решаешь только ты, и никто другой не может сделать этот выбор за тебя. Ты уменьшаешь свою причастность к другому миру по той причине, что нельзя поддерживать отношения абсолютно со всеми сразу — чем больше времени ты тратишь на одних, тем меньше остаётся другим.



Итоговый подсчёт *долгов* в конце серии проводится для того, чтобы подобрать все забытые *долги*, которые не были отмечены во время самой игры. Всегда есть шанс запоздало понять, что игровые события могли послужить причиной тому, что ты *задолжал* кому-то или кто-то *задолжал* тебе — и как раз сейчас ты можешь всё это скорректировать.

Если тебе нужны примеры использования *ходов серии*, загляни на страницу 170 в раздел «Первая серия».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Помимо *ходов*, описанных здесь и приведённых в архетипах, игроки могут также использовать *ходы*, придуманные специально для их конкретной истории. Каждый такой *ход* предназначен для использования в уникальной ситуации, созданной Распорядителем для вашей игры. Как и любые другие *ходы*, запустить их можно, только совершив некое действие в игре. Загляни в главу «Тени», чтобы узнать больше о таких *ходах* и их применении.



АРХЕТИПЫ





ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

В главе «Персонажи» мы уже упоминали об архетипах — шаблонах персонажей. Они закладывают фундамент для игры в «Городских легендах», обеспечивая гибкую систему создания персонажа. Каждый архетип рассказывает свою собственную историю — историю персонажа с его личными страстями и возможностями, — которую ты можешь воплотить в игре по-своему.

Ниже приведён перечень основных архетипов для игры в «Городские легенды» вместе с кратким описанием каждого из них и указанием сильных и слабых характеристик. Существует ряд дополнительных и созданных фанатами архетипов, которые тоже возможно использовать в игре, но в эту книгу они не включены.

Как и сам город, список доступных архетипов разделён на четыре части: *мир Смертных*, *мир Ночи*, *мир Силы* и *мир Хаоса*. Обитатели каждого из миров смотрят на городскую жизнь под своим особым углом, и им часто приходится вступать в конфликты за ресурсы и влияние.

МИР СМЕРТНЫХ

Эти архетипы описывают персонажей, которые обитают на границе сообщества обычных людей и до сих пор цепляются за свой мир, населённый сонными простаками, не подозревающими о том, что чудеса буквально окружают их. В любом случае, наши персонажи уже зашли слишком далеко, чтобы у них оставался хоть малейший шанс вернуться к скучной нормальной жизни.

Ветеран

Опыт, негибкость, знания, сообразительность. Изрядно потрепанный жизнью **ветеран** использует свои профессиональные навыки, чтобы оставаться в игре и влиять на жизнь города. У него есть *мастерская*, в которой он способен собрать всё, что только может понадобиться.

- Преимущества: *сердце, разум*.
- Слабость: *кровь*.

Знающий

Любознательность, находчивость, интуиция, везение. Это смертный исследователь, который успел заглянуть в мир сверхъестественного. Он понимает, что город принадлежит не только людям, и уже шагнул навстречу легендам.

- Преимущества: *сердце, разум*.
- Слабость: *кровь*.

Охотник

Опасность, целеустремлённость, смертоносность, одиночество. **Охотник** — это смертный, путём напряжённых тренировок отточивший искусство убивать. Он прямолинеен и жесток, и за просто его не возьмёшь.

- Преимущества: *кровь, разум*.
- Слабость: *дух*.

МИР НОЧИ

Архетипы *мира Ночи* — это те, кто обитают на улицах и борются за территорию, наркотики, деньги и кровь. Это создания, что крадутся в ночи, это чудовища, что обитают в городских тенях.

Вампир

Обольщение, беспощадность, бессмертие, голод. **Вампир** — существо, которому необходимо питаться людьми, чтобы выживать. Он плетёт для своих жертв *паутину*, ниточки которой тянутся к имуществу, приспешникам и должникам, помогая ночной твари утолять вечный смертельный голод.

- Преимущества: *кровь, сердце*.
- Слабость: *дух*.

Волк

Первобытность, неудержимость, жестокость, неудачливость. **Волк** способен обращаться в смертоносного зверя, когда луна восходит на небо. Многие решаются встать у него на пути, но **волк** часто находит на улицах города больше проблем, чем рассчитывает.

- Преимущества: *кровь, дух*.
- Слабость: *сердце*.

Призрак

Мстительность, чуждость, бесплотность, уединение. Призрак — это дух умершего, угодивший в ловушку по эту сторону вечности. Это одинокая, не знающая покоя тень того человека, которым призрак был раньше.

- Преимущества: *кровь, дух.*
- Слабость: *разум.*

МИР СИЛЫ

Архетипы *мира Силы* — это те, кто способен вылавливать истину из потоков лжи, что изрыгает город, чувствуя политические импульсы и колебания, вносящие изменения в царство стекла, бетона и мрака. Они имеют доступ к силе — великой силе, — которую многие из них используют, чтобы лично направлять дальнейшую судьбу города.

Прорицатель

Предречение, благословение, проклятие, импульсивность. *Прорицатель* — это провидец, мистик или медиум, владеющий даром второго зрения. Он способен заглянуть за пределы настоящего, за границы реальности, но не в силах отвести взор, какие бы ужасы там ни обнаружились.

- Преимущества: *разум, дух.*
- Слабость: *сердце.*

Чародей

Могущество, целеустремлённость, таинственность, отчуждённость. *Чародей* проводит многие годы, упражняясь в управлении магическими энергиями. Должным образом подготовившись, он спо-

собен двигать горы или обращать их в прах. Увы, будучи застигнутым врасплох и в одиночестве, он оказывается уязвим как любой простой смертный.

- Преимущества: *разум, дух.*
- Слабость: *кровь.*

МИР ХАОСА

Архетипы *мира Хаоса* — чужаки в нашем краю, затронутые и изменённые силами запределья. Договоры и присяги связывают их с древними хтоническими сущностями, которые отдают им приказы и одаривают сверхъестественными силами.

Меченый

Ожесточённость, импульсивность, чёрствость, манипуляции. Когда-то *меченый* был смертным, впоследствии продавшим душу в обмен на могущество, богатство или безопасность. Он обитает на границе двух миров, постоянно разрываясь между человеческими страстями и обязательствами перед своим хозяином-демоном.

- Преимущества: *кровь, сердце.*
- Слабость: *разум.*

Фея

Переменчивость, загадочность, холодность, нелогичность. *Феи* — это пришельцы из-за границ мироздания либо потомки обитателей иных реальностей. Законы их родного мира позволяют им связывать себя клятвами и обязательствами в обмен на великую силу.

- Преимущества: *сердце, дух.*
- Слабость: *кровь.*



МИР СМЕРТНЫХ



ВЕТЕРАН

Когда-то давно ты был важен — и по-настоящему опасен. Люди знали и обходили тебя стороной. Ты был силой, с которой приходилось считаться в этом городе. Но потом ты постарел или ослаб, а может, и то и другое сразу.

Имя

(выбери одно)

Александр, Бартоломью, Бет, Данута, Джоанна, Джули, Дэвид, Кимико, Констанс, Лео, Махиндер, Мишель, Регис, Скайлер, Табита, Терри, Фрэнк, Хосе, Эмма, Якуб.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: грязная одежда, повседневная одежда, деловой костюм, форменная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Приятная, грубая, профессиональная, сдержанная.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь —1
- Разум +1
- Сердце +1
- Дух +0

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Силы +0
- Мир Ночи +0
- Мир Хаоса +0

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Каким было твоё самое большое достижение в этом городе?
- Почему ты завязал?
- Чего ты отчаянно желаешь?





Имущество

- Квартира или укрытие в арендованном складе, приличная машина или пикап, смартфон, мастерская (выбери особенности).
- Один предмет оружия самозащиты:
 - ☐ Беретта 9мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - ☐ Помповый дробовик (урон 3, ближнее, шумное, грубое).
 - ☐ Револьвер «Магнум» (урон 3, ближнее, шумное, перезарядка).

Мастерская

У тебя есть мастерская, достаточно просторная, чтобы в ней помещались все твои инструменты и / или припасы. Когда ты собираешься что-нибудь в ней смастерить, Распорядитель скажет, что тебе потребуется для завершения работы.

Выбери и подчеркни три особенности, которыми обладает твоя мастерская.

Автомобильный подъемник и инструменты, тёмная комната, парник с регулируемой средой, два или три умелых помощника, запас сырья, металлообрабатывающие станки, радиоаппаратура, испытательная зона, смертоносные мины-ловушки, библиотека со старыми книгами, куча древних реликвий, устройства для фокусировки мистических энергий, магические охранные печати, медицинский блок, операционная комната, высокотехнологичные электронные устройства и компьютеры, продвинутая система наблюдения, кузница, научная лаборатория, портал в иное измерение.

Предметы, которые ты создаёшь в своей мастерской, неподвластны Распорядителю. Их нельзя уничтожить или вывести из игры без твоего согласия, даже если ты продал или передал их другим персонажам.

Долги

- Кто-то обращается к тебе за обучением или знаниями. Он должен тебе дважды.
- Ты уже какое-то время работаешь над большим заказом и почти закончил. Заказчик должен тебе.

- Кто-то прикрывает тебя от неприятностей. Ты должен ему дважды.

Ходы ветерана

Ты получаешь этот ход сразу:

- ☒ **Старые друзья, старые долги:** когда в первый раз встречаешь второстепенного персонажа, можешь не *опознавать его*, а заявить, что это твой давнишний приятель, после чего *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха старый знакомец предложит тебе услуги и помощь, даже если это грозит ему неприятностями. При 7–9 Расскажи Распорядителю, за что ты должен этому человеку. В случае провала Расскажи Распорядителю, почему твой старый приятель хочет тебя прикончить.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- ☐ **С пушкой на поножовщину:** когда ты *бросишься в атаку* на кого-то, резко обостря ситуацию, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *слышать зов крови*.
- ☐ **Староват я для этого:** когда ты оказываешься втянут в бой, который пытался предотвратить, ты получаешь броню +1 и *постоянный козырь* (+1), пока не окажешься с остальными в безопасности.
- ☐ **Творческая натура:** когда ты создаёшь для кого-то что-то в своей *мастерской*, *прикоснись к миру*, которому принадлежит заказчик.
- ☐ **У меня есть план:** когда ты разрабатываешь план совместно с кем-то, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три шанса. При 7–9 — два шанса. Пока все действуют согласно плану, ты можешь использовать эти шансы, чтобы выбирать из приведённых далее вариантов (один шанс за один вариант), вне зависимости от того, где находишься сам.
 - Добавь +1 к результату чьего-нибудь броска (после того, как бросок уже сделан).
 - Отмени весь урон, который кто-то получает от одиночной атаки.



- У всех, кто следует плану, имеется необходимое снаряжение.

В случае провала ты получаешь один шанс, но твой план будет нарушен в самый неподходящий момент.

- ☐ **Узы долга:** если кто-то должен тебе дважды или больше и ты *протягиваешь ему руку помощи* или *встаешь у него на пути*, прислушайся к голосу разума вместо того, чтобы *погружаться в мир*, к которому принадлежит твой должник.

Драматические ходы

Ход инаковости ветерана

Когда ты сознательно отправляешься навстречу опасности, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — расскажи ему поучительную историю о своём прошлом. Выбери один вариант из приведённых далее.

- Вы оба получаете по *расходуемому козырю*.
- Ты получаешь *расходуемый козырь* +1, а партнёр —1 на один следующий ход.
- Получи один шанс. Ты можешь использовать его, чтобы *протянуть руку помощи* этому персонажу, какое бы расстояние вас ни разделяло.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери персонажа, который унаследует его *мастерскую* и *ход творческая натура*.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход ветерана.
- ☐ Новый ход ветерана.
- ☐ Добавь ещё 2 особенности мастерской.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Запас на чёрный день:** ты можешь *принять инаковость* и найти в своём имуществе нечто, как раз необходимое прямо сейчас, чтобы справиться с ситуацией.
- ☐ **Нестандартные методы:** когда ты «обрабатываешь» кого-то (живого или мёртвого) в своей *мастерской*, прими инаковость и *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ задай три вопроса из приведённого далее списка. При 7–9 — два вопроса.
 - Какова твоя слабость?
 - Что ты скрываешь?
 - Чего ты боишься?
 - Что ты такое на самом деле?
 - Что ты задумал?
 - В случае провала всё равно задай один вопрос, однако кто-то из *мира*, к которому принадлежит цель, уже знает, чем ты тут занимаешься.
- ☐ **Попались, гадь:** *прими инаковость*, чтобы прийти к месту текущей сцены. Прими дополни-



тельный пункт *инаковости*, чтобы привести кого-то с собой.

- **Снова в деле:** выбери два хода другого архетипа: один обычный, другой — *инаковости*. Когда используешь эти *ходы*, прими *инаковость*.

Как играть ветерана

Опыт, негибкость, знания, сообразительность. Основательно потрёпанный жизнью *ветеран* использует профессиональные навыки, чтобы оставаться на плаву в городе. У него есть *мастерская*, в которой он способен собрать всё, что только понадобится.

Может показаться, что *ветеран* — персонаж второго плана, однако, как и все смертные архетипы, он ходит по лезвию. Он никак не может уйти на покой и всё ещё чего-то стоит, но рано или поздно придётся сделать выбор: оставаться в деле или быть счастливым?

В отличие от *знающего* и *охотника*, ветеран может безопасно уйти на покой. Обычно это означает отъезд из города, отставку, о которой ты постоянно говоришь, переезд с семьёй в пригород или каникулы в Европе на пару месяцев, которые превратятся в годы. Всё остальное — полумеры: не успеешь оглянуться, как втянешься обратно в большую игру.

Уточнения твоих ходов

Когда ты используешь свою *мастерскую*, Распорядитель может выставить очень сложные для выполнения условия — не исключено, что тебе придётся затребовать пару *долгов* и обратиться за помощью к союзникам. Если ты всё-таки заканчиваешь проект, Распорядитель не имеет права с ним ничего сделать без действительно веской причины.

Встреча со *старыми друзьями* и *старыми долгами* считается *ходом расследования* и позволяет приблизить очередное повышение. Прикоснись

к миру цели, совершая этот *ход*, как если бы *опознавал незнакомца*.

Наличие у тебя плана позволяет тебе пропустить кропотливый процесс изобретения решений для всех проблем, которые подбрасывает Распорядитель. В случае использования *шанса* считается, что ты всё успел продумать заранее.

Выйдя с пушкой на поножовщину, ты резко обостряешь конфликт — повышаешь ставки, выхватывая пистолет или нож в ответ на словесную угрозу или вскидывая дробовик, едва заметив пистолет у противника.

Если твой *ход близости* сам по себе запущен при помощи какой-то истории, которую ты уже рассказываешь, тебе не нужно рассказывать ещё одну.

Когда ты извлекаешь на свет свой *запас на чёрный день*, этот предмет должен быть достаточно компактным, чтобы помещаться в хранилище, которое при тебе в данный момент — сумка, твой грузовик и т. д. Также чаще всего это общедоступная вещь, хотя иногда бывают обстоятельства, в которых ты можешь обладать какой-то редкостью.

Если используешь *нестандартные методы*, придётся замарать руки. «Обработка» кого-то живого в большинстве случаев является иносканием для пыток. Если подопытный уже мёртв — речь о вскрытии.

Источники вдохновения

- **Книги:** серия «Борн» (Роберт Ладлэм), «Disturbed Earth» (E. E. Richardson), «Tea with the Black Dragon» (R. A. MacAvoy).
- **Музыка:** «Can't Find My Way Home» (Blind Faith), «I Shall Not Be Moved» (Johnny Cash), «Rusty Cage» (Soundgarden), «Straight Outta Compton» (N.W.A.).
- **Фильмы:** «Блейд», «Крадущийся тигр, затаившийся дракон», «Заложница».
- **Сериалы:** «Чёрный список», «Баффи — истребительница вампиров», «Уравнитель».

ЗНАЮЩИЙ

Большинство людей проживает свои жизни, не подозревая, какие силы таятся во тьме и что на самом деле скрывают тени. Лишь те, кому довелось узнать истинное лицо мира, находят в себе силы встать и сражаться за своих собратьев, взглянуть в глаза порождениям мрака, что бродят по земле, и — при большой удаче — прожить ещё один день.



Имя

(выбери одно)

Алиса, Вероника, Галина, Ганс, Дату, Девон, Джулиус, Ким, Кирстен, Клео, Коул, Кэм, Лаасия, Лара, Мигель, Рашид, Филип, Хаири, Энтони.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: деловой костюм, повседневный костюм, неприметный наряд, форменная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Агрессивная, приятная, параноидальная, беззаботная.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь —1
- Разум +1
- Сердце +1
- Дух +0

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Силы +1
- Мир Ночи +0
- Мир Хаоса —1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты узнал про сверхъестественное?
- Ради чего стоит спасать этот город?
- Какую тайну ты раскрываешь сейчас?

Имущество

- Простая квартира, обычная машина, смартфон.
- Один предмет оружия самозащиты:
 - ☐ Беретта 9мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - ☐ Шокер (оглушающее, рукопашное).



- **Короткоствольный револьвер** (урон 2, ближе, шумное, перезарядка, легко спрятать).

Долги

- Кто-то поведал тебе свои секреты, и пока что ты никому о них не рассказывал. Доверившийся *должен* тебе дважды.
- Некто считает, что защищает тебя, но на самом деле скорее уж это ты защищаешь его. Вы *должны* друг другу.
- Ты порылся в чьем-то грязном белье, чтобы заставить его хозяина помочь тебе. Теперь ты *должен* ему.

Ходы знающего

Ты получаешь этот ход сразу:

- ☑ **Прикинуть шансы:** когда ты оцениваешь проблему, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три шанса. При 7–9 получи один шанс. Пока длится сцена, можешь использовать *шансы*, задавая Распорядителю по одному вопросу из приведённого списка за каждый.
 - Как мне лучше всего проникнуть туда / выбраться оттуда?
 - Кто (или что) здесь не тот (не то), кем (или чем) кажется?
 - Что здесь недавно произошло?
 - Что здесь является для меня самой большой опасностью?
 - Чья это территория?
- В случае провала ты вляпался. Распорядитель расскажет, во что именно.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- **Крепкий орешек:** когда ты идёшь по следу и над головой начинают свистеть пули, ты получаешь +1 к броне.
- **Меткий стрелок:** когда ты *бросаешься в атаку* с огнестрельным оружием, *прислушайся к голосу разума* вместо зова крови.

- **Политически подкован:** когда ты пытаешься *опознать незнакомца*, имеющего политический вес, вместо того, чтобы *погружаться в мир*, к которому он принадлежит, ты должен *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха ты уже успел когда-то узнать опасный секрет о нём или его политических махинациях. При результате 10+ тебе даже вполне понятно, как эта информация поможет тебе надавить на цель: теперь у неё *долг* по отношению к тебе. Провал означает, что в прошлом у тебя уже были проблемы с целью, и она знает, что ты совал нос в её дела.
- **Я знаю одного парня:** когда ты *отправляешься на поиски* или пытаешься *опознать незнакомца* из мира *Смертных*, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *погрузиться в мир Смертных*.
- **Я привёл друзей:** когда ты *востребуешь долг* с второстепенного персонажа, добавь в список ещё один вариант.
 - Прикрыть тебе спину в опасной ситуации.

Драматические ходы

Ход инаковости знающего

Прими инаковость, когда пренебрегаешь своим долгом защищать смертных от сверхъестественного.

Ход близости

Когда ты испытываешь близость — физическую или эмоциональную — с кем-то, кто не принадлежит к числу смертных, ты *принимаешь инаковость*.

Последний ход

Когда ты умираешь, каждый игрок должен выбрать, как твоя смерть повлияла на личность его персонажа. Если твоя гибель вдохновила персонажа, он избавляется от одного уровня *инаковости* (при наличии такового). Если твоя смерть была развращающим событием, персонаж немедленно получает уровень *инаковости*.



Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход знающего.
- ☐ Новый ход знающего.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (макс. +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Присоединиться к обществу стражей или возглавить его.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ Глаза на затылке: если тебе угрожает нечто сверхъестественное, ты можешь *принять инаковость* и *избежать неприятностей*, как если бы ты получил результат 12+.
- ☐ По уши увяз: когда сверхъестественное существо пытается *протянуть тебе руку помощи* или *встать на пути*, прими инаковость, чтобы увеличить или уменьшить результат его броска на 3.

- ☐ Последнее средство: выбери и запиши в свой буклет два хода архетипов, не относящихся к миру *Смертных*. Каждый раз, когда используешь эти ходы, прими инаковость.
- ☐ Простить долги: прими инаковость, чтобы *отсрочить долг*, который *востребует* с тебя кто-то, не принадлежащий к числу смертных, как если бы ты получил результат 10+.

Как играть знающего

Любознательность, находчивость, интуиция, везение. Это смертный исследователь, который успел освоиться в мире сверхъестественного. Он понимает, что город принадлежит не только людям, и уже шагнул навстречу легендам.

В отличие от более устоявшихся архетипов, таких как *вампир* или *чародей*, твой персонаж новичок в мире «Городских легенд» и стремится проникнуть за вуаль, покрывающую мир *Смертных*. Ты совсем недавно узнал, что мир не такой, как все думают, и теперь активно собираешь сведения о чудовищах, крадущихся в тени. Рассказывая свою историю, старайся действовать как искатель истины, раскрывая тайны и спасая оказавшихся в беде.

Конечно, на этом пути нельзя не столкнуться с чертовщиной лицом к лицу. Каждый раз отступая от интересов смертных, ты будешь становиться на шаг ближе к превращению в потенциальную проблему для своих родных и близких по обе стороны вуали. И у тебя не будет возможности безопасно покинуть игру — скорее уж в конце концов ты решишь сменить архетип, чтобы удержаться на краю пропасти.

Уточнения твоих ходов

Игроки часто недооценивают свою возможность *прикинуть шансы*. На самом деле это невероятно мощный ход, позволяющий добыть информацию, которую не получишь никак иначе, но к нему стоит прибегать до того, как выходить на сцену лично. Находясь в гуще событий, ты вряд ли сумеешь воспользоваться ответами, которые даст тебе Распорядитель.



Политическая подкованность считается *ходом расследования*, несмотря на явные отличия, и её использование позволяет *прикоснуться к миру цели*, как и попытка *опознать незнакомца*.

То, что *ты знаешь одного парня*, на первый взгляд, может показаться не слишком полезным фактом, но имей в виду, что твоя тесная связь с *миром Смертных* не продержится долго. Велики шансы, что со временем твои постоянные контакты будут находиться совсем в другой плоскости, но этот *ход* позволит тебе держать связь с важными представителями своего мира вне зависимости от обстоятельств. Как и *политическая подкованность*, этот *ход* также считается *улучшенным ходом расследования*.

Когда ты *востребуешь долг* с второстепенного персонажа, чтобы тот *прикрыл тебя в опасной ситуации* и стал *другом, которого ты привёл с собой*, он будет действовать так, как привык, и ис-

пользовать свои обычные инструменты и ресурсы: *волк* может явиться со своей стаей, *чародей* заготовит пару заклинаний. Однако не жди, что эти бойцы станут отдавать за тебя свои жизни. Если дело обернётся совсем паршиво, они будут в первую очередь спасать свои шкуры.

Источники вдохновения

- **Книги:** серия «Лихорадка» (Карен Мари Монинг), серия «Детективное агентство Н&В» (Джесс Хейнс), серия «Сумерки» (Стефани Майер).
- **Музыка:** «All of the Lights» (Kanye West), «Help I'm Alive» (Metric), «Littlest Things» (Toh Kay), «Welcome to the Jungle» (Guns N'Roses).
- **Фильмы:** «Затащи меня в ад», «Целуя девушек», «Охотник на людей», «Семь».
- **Сериалы:** «Шерлок», «Сонная лощина», «Настоящий детектив».



ОХОТНИК

Целеустремлённый и бесстрашный охотник — это смертный, вышедший на тропу войны с окружающей его тьмой. Возможно, его специально обучали нести возмездие в ночи, или же он от рождения наделён особым даром защищать людей. Ноша охотника тяжела, и она из тех, что рано или поздно сломает кого угодно. Сколько ещё он сумеет выдерживать, прежде чем сам станет одним из тех, на кого охотится?..



Имя

(выбери одно)

Абимбола, Аманда, Анвар, Беатрис, Бьянка, Джейсон, Джессика, Ильяс, Кристофер, Маркус, Мориго, Пол, Пэтти, Сара, Соломон, Сэмюэл, Сюзан, Флако, Шон, Элора, Юджин.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: камуфляжный костюм, повседневный наряд, одежда в тёмных тонах, грязная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Расчётливая, отстранённая, дружелюбная, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Разум +1
- Сердце +0
- Дух -1

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Силы +0
- Мир Ночи +1
- Мир Хаоса -1.

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты стал охотником?

Твои жертвы

- На кого в основном ты охотишься?
- Каковы их сильные и слабые стороны?
- Какие ужасные вещи ты сотворил с собой ради того, чтобы драться с ними на равных?
- Как ты к ним относишься?



Имущество

- Дрянная квартира, пикап или маслкар, мобильный телефон.
- Три уникальных предмета оружия (см. ниже).

Уникальное оружие

Дистанционное

- ☐ Винтовка (урон 2, дальнее, шумное).
- ☐ Дробовик (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, грубое).
- ☐ Лук (урон 2, ближнее / дальнее, перезарядка).
- ☐ Пистолет (урон 2, ближнее, шумное).
- ☐ Пистолет-пулемёт (урон 2, ближнее, по площади, шумное).

Особенности

(выбери два для каждого предмета оружия)

- Автоматическое (+ очередь).
- Антикварное / украшенное (+ ценность).
- Благословлённое (+ освящённое).
- Большое (+1 урон).
- Глушитель (– шумное).
- Оптика (+ дальнее или +1 урон по дальним целям).
- Полуавтоматическое (– перезарядка).
- Серебро (+ серебро).
- Увеличение мощности (+1 урон).
- Хладное железо (+ хладное железо).

Рукопашное

- ☐ Древко (урон 1, рукопашное).
- ☐ Посох (урон 1, рукопашное / ближнее).
- ☐ Рукоять (урон 1, рукопашное).
- ☐ Цепь (урон 1, рукопашное, по площади).

Дополнения

(выбери два для каждого предмета оружия)

- Антикварное / украшенное (+ ценность).
- Благословлённое (+ освящённое).
- Длинное (+ ближнее).
- Зачарованное (+ именовое).
- Знаменитое (+ репутация).
- Клинок (+1 урон).

- Набалдашник (+1 урон).
- Потайное (+ легко спрятать).
- Серебро (+ серебро).
- Хладное железо (+ хладное железо).

Долги

- Кто-то обеспечивает тебя снаряжением и расходными материалами. Ты должен ему дважды.
- Некто нанял тебя для защиты от чего-то крайне опасного. Теперь он должен тебе.
- Ты сохранил верность другу даже после того, как ваша дружба стала приносить тебе проблемы. Теперь он должен тебе.

Ходы охотника

Выбери три

- ☐ **Безопасное место:** у тебя есть безопасное убежище, в которое ты всегда можешь забиться, чтобы переждать неприятности. Опиши его и добавь три элемента из приведённых ниже.
 - ☐ Заряд взрывчатки на случай, если потребуются подорвать убежище.
 - ☐ Недельный запас пищи и воды.
 - ☐ Современная система наблюдения.
 - ☐ Тюрьма для волшебных тварей.
 - ☐ Укреплённые стены / окна / двери.
- ☐ **Весомый аргумент:** если ты убеждаешь второго-степенного персонажа, имея при себе оружие уруном 2 или больше, ты можешь услышать зов крови вместо того, чтобы следовать велению сердца.
- ☐ **Вонитель:** когда ты пытаешься выкрутиться во время охоты, услышь зов крови вместо того, чтобы собираться с духом.
- ☐ **Готов ко всему:** у тебя есть отличная оружейная, полная как древних, так и ультрасовременных образцов. Получи ещё один уникальный предмет оружия или добавь по одному дополнению к каждому из уже имеющихся.
- ☐ **Нам туда:** если ты уведишь людей от опасности, услышь зов крови. При результате 10+ вы все выбираетесь без потерь. При 7–9 ты или кто-то из твоих подопечных (выбирать тебе) пострадал по пути. В случае провала спасаются все, кроме



тебя: ты остаёшься последним, и путь наружу для тебя отрезан.

- ☐ **Смертоносный:** нанося урон, увеличь его на +1.
- ☐ **Я читал об этом:** повстречав сверхъестественное создание, *прислушайся к голосу разума*. В случае успеха Распорядитель сообщит тебе кое-что об этом существе и о том, как его убить. При результате 10+ задай Распорядителю уточняющий вопрос, на который он должен честно ответить. В случае провала твоя попытка распознать, что за тварь перед тобой, приводит к ошибке; Распорядитель сообщит тебе подробности.

Драматические ходы

Ход инаковости охотника

Если во время погони за сверхъестественным врагом ты ранил смертного, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — задай ему вопрос, на который он должен ответить честно. В свою очередь он также задаст тебе вопрос — ответь честно или *прими инаковость*.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери одного из персонажей игроков и навсегда даруй ему один из имеющихся у тебя *ходов охотника* по своему выбору.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход охотника.
- ☐ Новый ход охотника.
- ☐ Новый ход охотника.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Получить мастерскую.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 1 общий ход.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Живучий тип:** выбери один из миров. *Прими инаковость* и получи +1 брони при взаимодействии с представителями этих миров до конца сцены.
- ☐ **Идеальный расчёт:** *прими инаковость*, чтобы стать участником текущей сцены. Прими ещё один *пункт инаковости*, чтобы появиться в выгодной позиции.
- ☐ **Один в поле воин:** если ты отвергаешь помощь и отправляешься навстречу опасности в одиночку, *прими инаковость* и на время сцены получи *улучшение ходов броситься в атаку и выкрутиться*.
- ☐ **Я спасу тебя:** когда кто-то рядом с тобой вот-вот получит урон, ты можешь принять *инаковость* и получить урон вместо него.

Как играть охотника

Опасность, целеустремлённость, смертоносность, одиночество. **Охотник** — это смертный, путём напряжённых тренировок отточивший искусство убивать. Он прямолинеен и жесток, и за просто его не возьмёшь.



Чаще всего *охотнику* суждено прожить яркую и короткую жизнь, озарив напоследок тёмные городские улицы вспышкой истинной добродетели. У тебя нет возможности покинуть игру безопасно. Ты не имеешь право оставить охоту. Другой жизни ты попросту не знаешь, а эта почти наверняка в конце концов убьёт тебя.

На кого ты охотишься — решать тебе. Это может быть традиционная дичь, вроде вампиров или демонов, или более экзотические варианты: привидения, духи и т.д. После того, как ты выбрал, на кого охотишься, заботой Распорядителя становится своевременная поставка целей для тебя.

Если твоими целями являются существа, одно из которых выбрал в качестве персонажа кто-то из игроков, лучше заранее обговорить причину, по которой прямо сейчас ты не собираешься выслеживать лично его. Вам не обязательно быть друзьями, но начинать игру с окровавленной вражды — не лучшая идея. Пусть конфликты такого рода появляются по мере развития истории.

Уточнения твоих ходов

Когда используешь ход *воителя*, спроси Распорядителя, считается ли текущая ситуация охотой. Обычно для этого необходимо, чтобы охотник был вооружён и шёл по следу определённой сверхъестественной дичи.

Смертоносность работает всегда, увеличивая на 1 весь наносимый тобой другому персонажу урон. Тут нет вариантов: стреляя в кого-то, ты не можешь навредить ему меньше, чем всем остальным.

Если на начало игры ты ещё не встречался с вампирами, чародеями, феями и т.д., то можешь использовать ход *я читал об этом* при первом столкновении с конкретным представителем какого-то из этих видов существ. Сообщи Распорядителю, если, по твоему мнению, ход должен быть запущен в текущей ситуации.

Нам туда заменяет ход *избежать неприятностей*, если ты выводишь из опасной ситуации некую группу. Если ты действуешь в одиночку или остальные отказываются идти с тобой, ход не запускается. В этом случае ты должен пытаться *избежать неприятностей*.

Когда используешь *весомый аргумент* или *убеждаешь второстепенного персонажа* и слушаешь зов крови, демонстрируй своё оружие в угрожающей манере. Не обязательно тыкать стволом в лицо собеседнику или бить его, но он должен понимать, что твой палец лежит на спусковом крючке.

Источники вдохновения

- **Книги:** серия «Анита Блейк» (Лорел Гамильтон), «Дракула» (Брэм Стокер), серия «Орудия смерти» (Кассандра Клэр).
- **Музыка:** «Don't Fear The Reaper» (Blue Oyster Cult), «The Howling» (Within Temptation), «Paranoid» (Black Sabbath), «Rebel Without a Pause» (Public Enemy), «Wayward Son» (Kansas).
- **Фильмы:** «Блейд», «Судья Дредд», «Соломон Кейн».
- **Серналы:** «Баффи — истребительница вампиров», «Гримм», «Сверхъестественное», «Ди, охотник на вампиров».



МИР НОЧИ



ВАМПИР

Вампир — настоящий городской хищник: сильный, быстрый, бессмертный, ненасытный. Он чудовище, извращённое отражение человека, которым был когда-то, обречённое бродить по земле, служа своему голоду. Держись от него подальше.



Имя

(выбери одно)

Адель, Билаль, Гадьер, Даниэлла, Джозеф, Дэймон, Зоуи, Иса, Клара, Клаус, Клеопатра, Лиэнн, Максимилиан, Марта, Моника, Натаниэль, Орион, Реджинальд, Салим, Эш.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: неприметный костюм, повседневная одежда, деловой костюм, старомодный наряд.

Манера держаться

(выбери одно)

Архаичная, диковая, соблазнительная, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь +1 | • Разум +0 |
| • Сердце +1 | • Дух -1 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных +1 | • Мир Силы -1 |
| • Мир Ночи +1 | • Мир Хаоса +0 |

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты контролируешь свои страсти?
- Кто обратил тебя?
- Каким коварным планом ты занят сейчас?

Имущество

- Уединённая квартира, комфортабельная машина, смартфон.



- Одно изящное оружие.
 - Вальтер ППК (урон 2, ближнее, перезарядка, легко спрятать).
 - Меч (урон 3, рукопашное, грубое).
 - Пара Глоков 9мм (урон 2, ближнее, шумное).

Вампирская паутина

Когда некто обращается к тебе за одолжением, советом или информацией, либо угрожает твоим интересам, он входит в твою **паутину** и становится **должен** тебе. Имея дело с увязшими в твоей **паутине**, ты можешь:

- Получить **постоянный козырь** (+1) для того, чтобы **протянуть ему руку помощи** или **встать на его пути**.
- Когда **распознаешь его мотивы**, добавь к списку вопросов ещё один: «Чего твой персонаж жаждет по-настоящему?».

В начале игровой серии выбери одного из пленников своей **паутины** и узнай какую-то его тайну, которую он предпочёл бы скрыть.

Персонажи покидают твою **паутину**, только если больше ничего тебе не **должны**.

Долги

- Кто-то подкармливает тебя и следит за тем, чтобы ты регулярно питался. Ты **должен** ему дважды.
- Кто-то отчаянно нуждается в том, что только ты можешь дать. Он **должен** тебе.
- Есть некто ответственный за то, что ты стал вампиром. Он **должен** тебе.

Ходы вампира

Ты получаешь этот ход сразу:

- ☑ **Вечный голод**: твой голод требует человеческой крови, плоти или эмоций — выбери что-то одно. Когда ты кормишься, услышь зов крови. При результате 10+ выбери три из приведённых вариантов. При 7–9 выбери два.
 - Ты залечиваешь одно ранение.
 - Ты узнаёшь секрет о своей жертве.

- Ты получаешь **расходуемый козырь**.
- Жертва не умирает.

В случае провала что-то идёт крайне неудачно.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- **Держи друзей близко**: когда ты пытаешься **распознать мотивы** при помощи потакания слабостям цели, услышь зов крови вместо того, чтобы **прислушиваться к голосу разума**.
- **Невозможно устоять**: когда ты **убеждаешь второстепенного персонажа** при помощи обещаний или соблазнения, рассматривай результат 7–9 как 10+. В случае провала твоя попытка успешна, как при 7–9, но привлекла внимание соперника или врага.
- **Пустить слух**: когда **требуешь долг** с пленника своей **паутины**, добавь в список этот вариант:
 - Пустить среди членов **мира**, к которому принадлежит должник, слух о том, что тебе что-то нужно. Ты получаешь **расходуемый козырь** (+3), когда **отправляешься на поиски** в этот мир.
- **Убежище**: у тебя есть безопасное укрытие, защищённое от внешних угроз. В нём имеется запас пропитания на экстренный случай, пара упырей и запасной путь к спасению. Когда кто-то добровольно приходит в это **убежище**, он становится частью твоей **паутины**.
- **Хладнокровие**: когда ты пытаешься **выкрутиться** из какой-то ситуации, находясь в состоянии эмоционального напряжения, услышь зов крови вместо того, чтобы **собраться с духом**.

Драматические ходы

Ход инаковости вампира

Если ты кормишься против желания жертвы, прими **инаковость**.



Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — открой ему один из своих секретов или стань *должен* ему. В любом случае партнёр входит в твою *паутину* и становится *должен* тебе.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, назови имя кого-то из присутствующих, чьей смерти ты желаешь: твои агенты и союзники будут безжалостно преследовать его.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход вампира.
- ☐ Новый ход вампира.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Присоединиться к клану вампиров или возглавить его.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.

- ☐ Получить ход инаковости.

- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.

- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Магия крови:** выбери две волшебные силы фей.

Прими инаковость каждый раз, когда ты прибегаешь к одной из них.

- ☐ **От меня так просто не уйти:** когда ты требуешь последний долг с пленника своей *паутины*, прими инаковость, чтобы сохранить долг и оставить должника в *паутине*.

- ☐ **Прирождённый охотник:** прими инаковость, когда преследуешь смертного второстепенного персонажа в ночи. Твоя жертва не в состоянии сбежать от тебя, что бы ни делала, а ты можешь свободно поймать или убить её просто по желанию.

- ☐ **Расширенная диета:** ты можешь кормиться любыми существами, не только людьми. Кровь существ, особенно далёких от человека, может грозить неожиданными побочными эффектами.

Как играть вампира

Обольщение, беспощадность, бессмертие, голод. **Вампир** — существо, которому необходимо питаться людьми, чтобы выживать. Он плетёт для своих жертв *паутину*, ниточки которой тянутся к имуществу, приспешникам и должникам, помогая ночной твари утолять вечный смертельный голод.

Ты не благородный ночной аристократ и не величественный хищник. Ты паразит, проклятый кровосос, пьющий кровь живых, чтобы поддерживать своё посмертие. И нет никакого изящества в способе твоего питания, как бы ты это ни обставлял.

Однако ничто из этого не делает тебя истинным чудовищем. На улицах полно шансов на искупление, достаточно просто поднять голову и присмотреться внимательнее. Другие персонажи нуждаются в твоих связях и боевых талантах, а взамен могут помочь тебе чуть дольше удерживаться от окончательного падения во мрак.

Уточнение твоих ходов

На стадии создания персонажа определись, чем ты питаешься: кровью, плотью или эмоциями. Если во время питания ты не выбираешь вариант *жертва не умирает*, её судьбу определяет Распорядитель. Ты можешь питаться только людьми, если не взял *расширенную диету* как результат развития *инаковости*.

Любой, кто добровольно входит к тебе в *убежище*, автоматически входит и в твою *паутину*. Не стоит прятаться за своей *паутиной* от непосредственного участия в истории — нет ничего весёлого в том, чтобы сидеть в четырёх стенах, пока остальные игроки двигают сюжет. Кроме того не забывай, что любой, кто явится к тебе в *убежище*, с этого момента будет знать, где ты живёшь...

Потакать слабостям цели во время *хода держи друзей близко* означает предложить нечто из того, что ей хочется: наркотики, секс, азартные игры и т.д. Тебе не обязательно участвовать в этом, но учти, что обычно люди чувствуют себя неуютно, занимаясь чем-то подобным, если кто-то смотрит на них со стороны.

Если кто-то *задолжал* тебе в результате действия, которое также ввело его в твою *паутину*, в итоге он будет *должен* тебе дважды. К примеру, персонаж, явившийся к тебе за информацией, немедленно

становится *должен* тебе и входит в твою *паутину*; если в дальнейшем ты передашь ему действительно ценные сведения, то *задолжает* ещё раз.

Во время распределения *долгов* в начале игры выбери в качестве ответственного за то, что ты стал вампиром, второстепенного персонажа, особенно если твой вампир старше всех остальных участников истории.

Умирая или покидая игру, ты можешь выбрать любого персонажа — как принадлежащего игровому, так и второстепенного, — целью своего *последнего хода*.

Источники вдохновения

- **Книги:** «Птенец» (Октавия Батлер), «Жребий» (Стивен Кинг), серия «Сумерки» (Стефани Майер).
- **Музыка:** «Bring Me to Life» (Evanescence), «Enter Sandman» (Metallica), «Hot Blooded» (Foreigner), «House of the Rising Sun» (The Animals), «In a Lonely Place» (Joy Division), «No Church in the Wild» (Jay-Z & Kanye West).
- **Фильмы:** «Впусти меня», «Пропавшие ребята», «С приходом тьмы».
- **Сериалы:** «Ангел», «Настоящая кровь», «Дневники вампира».



ВОЛК

Первобытный, смертоносный и потрясающий. Мало кто на этом свете способен потягаться с оборотнем в упорстве или грубой силе. Получившие проклятье через волчий укус или принявшие его через родителей несут в своей крови заряд великой ярости. Однако ярость, как и любое чувство, можно обуздать — со временем.



Имя

(выбери одно)

Андерс, Бренда, Сармен, Христиан, Дана, Хабиб, Хунот, Карим, Ли, Люсия, Мани, Мэтт, Мэл, Робин, Роксана, Сюзи, Тори, Трент, Ванесса, Вик.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: мешковатая одежда, камуфляжный костюм, одежда в тёмных тонах, грязная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Агрессивная, возбудимая, диковатая, жестокая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Разум +0
- Сердце -1
- Дух +1

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +0
- Мир Силы -1
- Мир Ночи +1
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Каков главный плюс от того, что ты оборотень?
- Кто самая важная фигура на твоей территории?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Рюкзак с твоими личными вещами, дрянной мобильный телефон.
- Два практичных предмета оружия:



- ☐ Бейсбольная бита (урон 2, рукопашное).
- ☐ Беретта 9мм (урон 2, ближнее, шумное).
- ☐ Короткоствольный револьвер (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, легко спрятать).
- ☐ Нож-бабочка (урон 2, рукопашное, легко спрятать).
- ☐ Пружинный нож (урон 2, рукопашное, легко спрятать).

Облик волка

По умолчанию ты превращаешься в волка, когда в небе восходит полная луна. При этом ты получаешь естественное оружие (урон 2) и броню 1. Превращению можно сопротивляться, но это непростая задача. Вернуться в первоначальный облик ты сможешь только на рассвете.

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ В облике волка ты наносишь +1 урона.
- ☐ В облике волка ты получаешь +1 брони.
- ☐ Твои атаки игнорируют броню.
- ☐ Ты превращаешься каждую ночь, а не только в полнолуние.
- ☐ В облике волка ты получаешь постоянный козырь (+1) на избегание неприятностей.
- ☐ Сражаясь против групп противников, ты считаешься малой группой.
- ☐ В облике волка ты практически невосприимчив к магическим атакам.

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ Серебряное оружие игнорирует твою броню.
- ☐ В облике волка ты иногда теряешь над собой контроль.
- ☐ Принимая облик волка, ты должен **выкрутиться** или начать охоту.
- ☐ Ты не можешь сопротивляться превращению, если оно начинается.
- ☐ Превращение занимает какое-то время и причиняет сильную боль.

Твоя территория

Ты объявил часть города своей территорией. По умолчанию это область, покрывающая один или два квартала и страдающая от преступности.

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ Твоя территория простирается на несколько городских кварталов (добавь благо: *влиятельность*).
- ☐ Местные жители стараются сделать свои улицы безопаснее (удали беду: *преступность*).
- ☐ Тебя уважают и признают защитником порядка (добавь благо: *поддержка местных*).
- ☐ На твоей территории имеется пространство, где ты можешь бродить и охотиться (добавь благо: *охотничьи угодья*).
- ☐ Ты договорился с кем-то, чтобы он защищал твою территорию в твоё отсутствие (добавь благо: *страж*).

Выбери два варианта из перечисленных.

- ☐ Твоя территория принадлежит кому-то более могущественному, чем ты (добавь беду: *обязательства*).
- ☐ Кто-то более могущественный положил глаз на твою территорию и старается завладеть ею (добавь беду: *интервенция*).
- ☐ Смертные на твоей территории активно стараются восстановить работу местных заведений и инфраструктуру (добавь беду: *угроза авторитету*).
- ☐ Твоя территория страдает от присутствия какой-то сверхъестественной сущности (добавь беду: *потустороннее присутствие*).
- ☐ Ты предложил защиту кому-то на своей территории, и теперь его проблемы стали твоими (добавь беду: *подопечный*).

Долги

- Некто укрывает тебя от чего-то или кого-то могущественного. Ты должен ему.
- Некто нанял тебя для какого-то дела, а ты всё провалил. Ты должен ему дважды.
- Кто-то живёт на твоей территории, пользуясь твоей защитой. Он должен тебе.



Ходы волка

Ты получаешь эти ходы сразу.

- ☑ **Ищейка:** когда ты охотишься на кого-то, услышь зов крови. В случае успеха ты точно знаешь, где искать цель, и можешь преследовать её по запаху, пока не найдёшь. При результате 10+ получи один *расходуемый козырь* (+1) против цели. В случае провала нечто неприятное доберётся до тебя первым.
- ☑ **Обход территории:** если ты активно патрулируешь свою территорию в начале игровой серии, услышь зов крови. При результате 10+ здесь всё спокойно и беды проявляют себя минимально; получи *постоянный козырь* (+1) на все попытки *отправиться на поиски* по своей территории. При 7–9 одна из бед (по твоему выбору) проявляет себя, но в целом всё стабильно. В случае провала, или если ты не уделяешь своей территории должного внимания, ситуация резко обострится, и беды начинают сыпаться одна за другой.

Также ты выбираешь ещё один ход из приведённых ниже.

- ☐ **Альфа:** когда ты убеждаешь *второстепенного персонажа* на своей территории, слушай зов крови вместо того, чтобы следовать велению сердца.
- ☐ **Безрассудство:** если ты бросаешься навстречу опасности, не просчитывая вариантов, то получаешь *броню* +1. Если при этом ты возглавляешь группу, она также получает *броню* +1.
- ☐ **Регенерация:** когда ты *являешь свою сущность*, добавь ещё один вариант к списку доступных.
 - Твои раны затягиваются, избавься от одного ранения.
- ☐ **Я не животное:** ты можешь возвращаться в человеческое обличье из волчьего по собственному желанию. Чтобы сделать это, *соберись с духом*. В случае успеха превращение успешно. При 7–9 ты получаешь 1 *ранение* или должен *принять инаковость*. В случае провала ты превращаешься, но не полностью, это занимает много времени или причиняет сильную боль.

Драматические ходы

Ход инаковости волка

Когда ты начинаешь охоту на кого-либо, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — между вами устанавливается глубинная связь. Отныне ты всегда знаешь, где его найти, а также чувствуешь, если ему грозит опасность. Эта связь сохраняется до конца следующей игровой серии.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, все участники сцены, которых ты хочешь защитить, благополучно сбегает в безопасное место, невзирая на любые препятствия.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход волка.
- ☐ Новый ход волка.
- ☐ Добавь ещё 2 качества к своему облику волка.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.
- ☐ Присоединиться к волчьей стае или возглавить её.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Устранить беду на своей территории.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.



- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Единение со зверем:** прими инаковость и до конца игровой серии добавь два качества к своему облику волка.
- ☐ **Зов природы:** ты получаешь +1 к крови (максимум +4). С этого момента, если ты, слушая зов крови, получаешь 12+, прими инаковость.
- ☐ **Под солнцем и луной:** прими инаковость, чтобы немедленно превратиться в волка.
- ☐ **Знай врага своего:** прими инаковость, чтобы определить источник самой большой опасности для твоей территории, даже если он скрыт с помощью магии или удачного обмана.

Как играть волка

Первобытность, неужеримность, жестокость, неудачливость. **Волк** способен обращаться в смертоносного зверя, когда луна восходит на небо. Многие решаются встать у него на пути, но **волк** часто находит на улицах города больше проблем, чем рассчитывает.

Ты можешь быть диким неуправляемым зверем, но твоя территория остаётся важной для тебя всегда. Ты знаешь тех, кто живёт здесь, их привычки и беды, их обманы и проступки, даже если они не признают тебя своим официальным защитником. Обычно другие сверхъестественные существа уважают границы твоих владений, если только не намерены целенаправленно отнять их у тебя.

Пока остальные архетипы борются за место в обществе или тайные знания, ты сражаешься с самим собой. Превращаясь, ты ощущаешь мир

вокруг полнее и ярче, твоя истинная сущность рвётся на улицы, чтобы навести там свои порядки. Однако сумеешь ли ты заставить себя вернуться из шкуры невероятно живучего чудовища? Найдётся ли в твоей жизни место чему-то ещё?

Уточнения твоих ходов

Тебе не требуется превращаться, чтобы использовать такие *ходы*, как *ищейка*, *регенерация* или *безрассудство* — волчьи инстинкты остаются с тобой и в человеческом обличье.

Волчий облик дарует тебе могущество, но плохо поддается контролю. Если ты пытаешься сопротивляться превращению, Распорядитель может попросить тебя *выкрутиться* один или несколько раз. Если хочешь обратиться в волка, но у тебя нет хода *под солнцем и луной*, можешь попытаться *явить сущность*, чтобы воздействовать на нечто незащищённое — твоё слабое человеческое тело. Однако таким образом ты можешь на время трансформации оказаться уязвимым или утратить контроль.

Блага твоей *территории* хорошо известны всем: дай знать Распорядителю, если хочешь использовать одно из них во время игровой серии. Беды проявляют себя несколько реже: как правило, при результате 7–9 или провале во время *обхода территории* в начале серии. Беда может прийти и посреди серии, но только в том случае, если сюжет требует от Распорядителя, чтобы он обратился к ней.

Ты можешь обладать множеством глубинных связей с разными персонажами, каждая из которых устанавливается отдельным *ходом близости*.

Единение со зверем может быть использовано несколько раз за игровую серию, и каждый раз будет добавлять тебе два дополнительных качества облика волка вместе с новым *принятием инаковости*.

Зов природы даёт +1 к крови и поднимает твой максимум этой характеристики до +4. Если в результате приобретения этого *хода* твоя характеристика крови не повышается до +4, ты можешь позднее увеличить её в *ходе* развития персонажа.



Источники вдохновения

- **Книги:** серия «Мерседес Томпсон» (Патриция Бриггс), «The Wolfman» (Nicholas Peckaro), серия «Сумерки» (Стефани Майер).
- **Музыка:** «Howl» (Florence + The Machine), «Sacra» (Apocalyptica), «Hair of the Dog» (Nazareth), «Werewolves of London» (Warren

Zevon), «Wolf Like Me» (TV on the Radio), «The Wolf of Velvet Fortune» (The Beau Brummels).

- **Фильмы:** «Американский оборотень в Лондоне», «Оборотень» («Ginger Snaps»), «Другой мир».
- **Сериалы:** «Быть человеком» (Великобритания), «Хемлок Гроув», «Волчонок».



ПРИЗРАК

Полтергейст, привидение, дух — в каждом уголке мира их зовут по-своему. Они — воплощения наших тайных страхов и обитатели неясных грёз. Тени умерших, по какой-то причине не покидающие сию юдоль скорби. Им ведомы все наши слабости и греховные страсти.



Имя

(выбери одно)

Берт, Блик, Грейс, Девис, Джой, Изабель, Карл, Кати, Кларита, Кларк, Мозес, Моника, Мохаммед, Патриция, Ребекка, Томас, Хиро, Эмили, Эрик, Юрий.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: окровавленная одежда, одежда в тёмных тонах, повседневная одежда, старомодный наряд.

Манера держаться

(выбери одно)

Архаичная, растерянная, смиренная, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Разум -1
- Сердце +0
- Дух +1

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных -1
- Мир Силы +0
- Мир Ночи +1
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Кого ты любишь до сих пор?
- Что делает твоё посмертие хуже жизни?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

Всё, что было при тебе в момент смерти, принявшее призрачную форму.



Долги

- Некий персонаж (или его предок) был причастен к твоей гибели. Он *должен* тебе.
- Кто-то присматривает за членами твоей семьи. Ты *должен* ему дважды.
- Ты портишь кому-то жизнь, и он знает, что виновен именно ты. Ты *должен* ему дважды.

Ходы призрака

Ты получаешь этот ход сразу:

- ☑ **Воплощение:** обычные люди не могут чувствовать твоё присутствие или общаться с тобой, если ты не воплотишься. Ты можешь сделать это, потратив пару секунд на сосредоточение и выбрав два варианта из приведённых ниже.
 - Тебя могут слышать.
 - Тебя могут видеть.
 - Ты можешь взаимодействовать с материальными предметами.

Ты можешь *принять инаковость*, чтобы выбрать только один или все три варианта сразу.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- ☐ **Голоса мёртвых:** если ты *отправляешься на поиски* и обращаешься за помощью к призракам, получи *постоянный козырь* (+1) на взаимодействие с ними.
- ☐ **Навязчивость:** когда ты *встаёшь на пути* у кого-то, тебе не требуется броска кубиков — считай, что результат всегда 10+. Если ты пытаешься *сбить с толку второстепенного персонажа*, соберись с духом вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума.
- ☐ **Сквозь стену:** у тебя всегда есть возможность *избежать неприятностей*. Делая это, ты можешь выбрать дополнительный вариант:
 - взять кого-то с собой.

В случае провала ты привлекаешь внимание опасных духов и привидений, находящихся поблизости.

- ☐ **Фантазм:** увеличь дух на 1 (максимум +3).

- ☐ **Якорь:** есть нечто, что не позволяет тебе уйти — твой якорь. В его присутствии ты *улучшаешь ход явить сущность*. Если твой якорь оказывается в опасности, ты получаешь доступ ко всем своим *ходам инаковости*, пока не удовлетворишься, что с ним всё в порядке. Если твой якорь будет уничтожен, то же произойдёт и с тобой.

Драматические ходы

Ход инаковости призрака

Если ты видишь, как кто-то страдает, но бездействуешь — *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — получи один *шанс*. Если в будущем твой партнёр попадёт в беду, ты можешь использовать этот *шанс*, чтобы немедленно оказаться рядом.

Последний ход

Когда ты получаешь максимально возможное количество *ранений*, твоё астральное тело рассеивается. Через несколько дней ты восстановишься. Если же твой персонаж отправляется в мир иной или уходит Распорядителю, любой присутствующий персонаж получает +1 к *духу* (максимум +3).

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход призрака.
- ☐ Новый ход призрака.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.
- ☐ Присоединиться к собранию духов или возглавить его.



Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Отправиться в мир иной.
- ☐ Сменить архетип.

Развитие инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Испить жизнь:** прими инаковость, чтобы прикоснуться к кому-то, нанести ему 2 ранения (игнорируя броню) и зажить 1 ранение себе.
- ☐ **Ночные кошмары:** прими инаковость, чтобы проникнуть в сны кого-то, кто спит в твоём присутствии. Пока ты находишься внутри сновидения, ты можешь взаимодействовать со спящим и его грёзами, как если бы он был духом.
- ☐ **Одержание:** прими инаковость, чтобы проникнуть в сознание находящегося рядом с тобой персонажа, чей рассудок уязвим (так ли это — решает Распорядитель), и на короткое время получить контроль над его действиями и речью.
- ☐ **Телекинез:** сконцентрировавшись, ты можешь перемещать и поднимать небольшие объекты на расстоянии. Прими инаковость, чтобы переместить предмет размером до автомобиля.

Как играть призрака

Мстительность, чуждость, бесплотность, единение. Призрак — это дух умершего человека, угловидный в ловушку по эту сторону вечности. Это одинокая, не знающая покоя тень того человека, которым призрак был раньше.

Ты наблюдатель, молчаливый свидетель ужасов наших дней. Ты созерцаешь уныние, алчность, похоть, что прорываются из-за ширмы пристойности, когда никто не смотрит. Но ты продолжаешь смотреть. В конце концов, ты ведь можешь проникнуть куда угодно. Нет такого места, где можно надёжно укрыться от твоего взгляда.

Ты одинок. И перед кошмарами города ты часто оказываешься в меньшинстве. Было бы глупо пытаться остановить их, выйти против целого города без союзников и ресурсов.

Тем не менее, чем меньше ты пытаешься помешать кошмарам, свидетелем которых становишься, тем быстрее скользящий навстречу забвению, пропасти безнадежности, из которой, как тебе известно, возврата нет. Да, ты останешься в этом мире, но твоя личность, остатки твоего «я» иссохнут и обратятся в прах. Ты знаешь, что так всё и будет.

Главный вопрос твоего существования очевиден: хочешь ли ты спасти мир, который успел забыть о тебе?

Уточнения твоих ходов

Чтобы **воплотиться**, тебе нужно несколько мгновений. Столько же времени ты потратишь, если во время той же сцены решишь воплотиться повторно с новыми вариантами. Если **принять инаковость**, процесс будет практически мгновенным. Кого считать «обычными людьми» с точки зрения этого **хода** — решает Распорядитель, но ты должен иметь в виду, что большинство сверхъестественных созданий могут как минимум ощущать твоё присутствие.

Призрак — на удивление боевой персонаж. Пользуясь стартовым значением **крови +1** и ходом **навязчивости**, ты можешь **броситься в атаку** на противника в тот момент, когда он особен-



но уязвим. И пусть даже у тебя нет своего оружия, никто не мешает отнять его у врага и применить по назначению.

Если твоё воплощённое тело уничтожено, потребуется несколько дней, чтобы восстановиться. Это цена за то, что ты практически бессмертен. Могущественные заклинания и некоторые духи обладают возможностью навредить тебе или изгнать, даже когда ты не *воплощён*.

Когда ты используешь *ночные кошмары*, цель особенно уязвима для тебя. Тебе не требуется воплощаться, чтобы взаимодействовать с ней, кроме того, жертва не может сбежать из сна. Однако в мире грёз ты можешь наткнуться на нечто опасное как для тебя, так и для самого спящего.

Источники вдохновения

- **Книги:** «Соразмерный образ мой» (Одри Ниффенеггер), «Милые кости» (Элис Сиболд), «Сияние» (Стивен King).
- **Музыка:** «Knockin' on Heaven's Door» (Bob Dylan), «Night Tide» (Scorn), «Tha Crossroads» (Bone Thugs-n-Harmony), «Who Wants to Live Forever» (Queen).
- **Фильмы:** «Привидение», «Шестое чувство», «Отзвуки эха».
- **Сериалы:** «Американская история ужасов: дом с привидениями», «Быть человеком» (Великобритания), «Твин Пикс».





МИР СИЛЫ

ПРОРИЦАТЕЛЬ

Будущее всегда непостоянно, подобно великой реке, влекущей каждого навстречу неизбежному концу, что таится в невидимых нам течениях. Лишь немногие способны плыть против этого течения и подниматься над поверхностью, чтобы увидеть, что ожидает нас. Все они прокляты и все они благословенны.



Имя

(выбери одно)

Гала, Даниэль, Джонатан, Джордж, Джоэл, Додона, Ками, Максимус, Малахия, Мария, Марта, Оливия, Пенелопа, Пития, Сонам, Сэйра, Хан, Хоакин, Хэмфри, Элайджа.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: грязная одежда, ниспадающее одеяние, откровенный наряд, тёплая одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Отстранённая, параноидальная, успокаивающая, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь +0 | • Разум +1 |
| • Сердце -1 | • Дух +1 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных +0 | • Мир Силы +1 |
| • Мир Ночи -1 | • Мир Хаоса +1 |

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты справляешься с видениями?
- На что похожи кошмары?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Простая квартира, дрянная машина, мобильный телефон.
- Один набор уникальных предметов.



- ☐ Инструменты для гадания (колода таро, хрустальный шар, руны и т.д.).
- ☐ Коллекция книг и гримуаров.
- ☐ Окультиный инструментарий (атам, пентакль и т.д.).

Долги

- Кто-то помогает тебе разобраться с толкованием видений и снов, которые тебя посещают. Ты должен ему дважды.
- Тебя посетило ужасное пророчество, но ты не знаешь, как помочь человеку, к которому оно относится... Пока не знаешь. Ты должен ему.
- Твои видения помогают кому-то раскрыть его истинный потенциал. Он должен тебе.

Ходы прорицателя

Ты получаешь этот ход сразу.

- ☒ **Предсказание:** в начале каждой игровой серии *соберись с духом*. При результате 10+ получи два шанса. При 7–9 получи один шанс. В ходе игровой серии можешь использовать эти шансы, чтобы заявить, что вот-вот произойдет нечто ужасное. Ты и твои союзники получаете *постоянный козырь* (+1) против грядущей угрозы. В случае провала ты предвидишь смерть кого-то, кто важен для тебя, и получаешь –1 ко всем ходам, связанным с предотвращением этой смерти.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- ☐ **Двойная жизнь:** ты вступаешь в мир *Смертных*, не отказываясь при этом и от своего мира. Если кто-то должен совершить *ход расследования* или *прикоснуться к твоему миру*, назови тот из миров, что больше подходит к ситуации.
- ☐ **Любой ценой:** когда ты противостоишь чьим-то планам или действиям, пытаясь не дать одному из своих видений стать реальностью, *прикоснись к миру своего противника* и получи *расходуемый козырь* (+1).

- ☐ **Не держи в себе:** все персонажи в твоём присутствии (включая тебя самого) получают *улучшение хода явить сущность*.

- ☐ **Психометрия:** когда ты исследуешь интересный объект, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ задай три вопроса из списка. При 7–9 задай один вопрос.

- Какова история этого предмета?
- Какие запреты или ограничения касаются этого предмета?
- Кому или чему принадлежит этот предмет?
- Какие тайны и загадки хранит этот предмет?
- Какие сильные эмоции кто-либо испытывал недавно рядом с этим предметом?

В случае провала эмоции, некогда окружавшие предмет, захлестывают тебя, и ты получаешь –1 ко всем ходам до конца сцены.

- ☐ **Чтение мыслей:** прикоснувшись к кому-то, ты получаешь возможность прочесть часть его мыслей. *Соберись с духом*. При результате 10+ задай три вопроса из списка. При 7–9 задай один вопрос.

- О чём твой персонаж думает прямо сейчас?
- Кого ты защищаешь?
- Что заставляет тебя хранить секреты?
- Какова скрытая боль твоего персонажа?

В случае провала ты причиняешь 1 урон (*игнорирует броню*) цели и себе.

Драматические ходы

Ход инаковости прорицателя

Когда ты даёшь кому-то ложное пророчество, прими *инаковость*.

Ход близости

Разделяя с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — ты получаешь однозначное и чёткое видение чего-то, связанного с его будущим. Ты можешь задать три вопроса об этом видении, принимая *инаковость* за каждый из них.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, яви миру пророчество, которое эхом



отзовётся во снах по всему миру. Опиши детали этого видения. Распорядитель претворит твоё пророчество в жизнь рано или поздно.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход прорицателя.
- ☐ Новый ход прорицателя.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Получить кабинет.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Всевидающий:** прими инаковость и одно ранение (игнорирует броню), чтобы получить видение о текущей ситуации. Задай Распорядителю вопрос, на который он ответит честно.

- ☐ **Глубокое погружение:** когда ты *пытаешься распознать чьи-то мотивы, прочесть мысли* или провести сеанс *психометрии*, прими *инаковость*, чтобы задавать любые вопросы, а не только те, что приведены в описании хода.
- ☐ **Недобрые предзнаменования:** прими *инаковость*, когда сходишься с кем-то лицом к лицу, чтобы проклясть его. *Соберись с духом.* При результате 10+ выбери два варианта из приведённых ниже. При 7–9 выбери один.
 - Проклятие будет действовать долго.
 - У проклятия мощные и очевидные эффекты.
 - Нет однозначных указаний на то, что причина проклятия — именно ты.
- ☐ **Пригвоздить взглядом:** прими *инаковость*, чтобы поймать взгляд цели, после чего она становится тиха и неподвижна до тех пор, пока ты не разорвёшь зрительный контакт.

Как играть прорицателя

Предречение, благословение, проклятие, импульсивность. **Прорицатель** — это провидец, мистик или медиум, владеющий даром второго зрения. Он способен заглянуть за пределы настоящего, за границы реальности, но не в силах забыть увиденное, сколь бы ужасным оно ни оказалось.

Тебе ведома непостижимая для большинства смертных истина, однако люди часто оказываются глухи к твоим попыткам предупредить их о надвигающейся опасности. В конце концов, они не такие глупцы, чтобы с готовностью доверяться первому встречному «медиуму».

Тебе приходится брать всё в свои руки. Если уж окружающие не желают уклоняться от мрачного будущего, ты всегда можешь выйти на улицу и создать своё будущее, пусть лишь отчасти светлое, в котором твои кошмарные видения не станут явью.

Для такой миссии тебе потребуются друзья и союзники, другие персонажи — как второстепенные, так и персонажи игроков, — готовые слушать тебя и верить в то, что твои видения — это нечто большее, чем просто дурные предчувствия.

Уточнения твоих ходов

Используя шанс для **предсказания**, ты не всегда полностью уверен, что заявленное произойдёт — скорее это просто шанс для тебя и твоих союзников подготовиться заранее, если пророчество всё же сбудется. К примеру, если вы прячетесь от вампириши-убийцы, ты можешь использовать шанс и сказать: «Это меня она ищет!» — и получить **постоянный козырь** (+1) на попытки **избежать неприятностей** прежде, чем она заметит тебя, либо броситься на неё, едва она приблизится.

Ты всегда можешь **явить сущность**, чтобы усилить свои сверхъестественные чувства, однако **психометрия** и **чтение мыслей** позволяют задать определённые вопросы без риска **принять иначе**. Если вопросы этих **ходов** не подходят к ситуации, можешь прибегнуть к **глубокому погружению** или **явить сущность**, чтобы получить ответы.

Обзаводясь **двойной жизнью**, ты создаёшь себе личину в **мире Смертных**, не оставляя занятий сверхъестественными делами. Когда кто-то совер-

шает **ход расследования** или **прикасается к твоему миру**, ты сам решаешь, какой из твоих миров в данный момент уместнее.

Подробности **недобрых предзнаменований** (помимо тех, что ты выбрал) остаются на совести Распорядителя. Ты не можешь точно знать, что именно произойдёт с твоей жертвой, пока проклятье не начнёт исполняться.

Источники вдохновения

- **Книги:** «Мёртвая зона» (Стивен Кинг), «Проповедь огня» (Франческа Хейг), «Видение» (Дин Кунц).
- **Музыка:** «Killing Me Softly» (The Fugees), «Out of My Hands» (Dave Matthews Band), «You Ain't Seen Nothing Yet» (Bachman Turner Overdrive).
- **Фильмы:** «Страх», «Дар» (2000), «Привидение».
- **Сериалы:** «Карнавал», «Медиум», «Вернуть из мёртвых», «Penny Dreadful».



ЧАРОДЕИ

Чародеи — одни из самых могущественных и смертоносных представителей человечества. Способность изменять окружающую реальность даёт им устрашающую власть. А ничто не развращает так, как власть.



Имя

(выбери одно)

Алана, Андрэ, Брендон, Вивьен, Винсент, Дезмонд, Джослин, Джун, Зога, Кельвин, Криста, Кристин, Лаура, Марлоу, Миранда, Райт, Рэндал, Уэсли, Хуго, Эйли.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: архаичный наряд, практичная одежда, одежда в тёмных тонах, стильный наряд.

Манера держаться

(выбери одно)

Отстранённая, спонтанная, зловещая, переменчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------|------------|
| • Кровь -1 | • Разум +1 |
| • Сердце +0 | • Дух +1 |

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- | | |
|-------------------|----------------|
| • Мир Смертных +1 | • Мир Силы +1 |
| • Мир Ночи -1 | • Мир Хаоса +0 |

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Что поддерживает тебя в ночи?
- Чем ты пожертвовал ради своей силы?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Приличная квартира или простой дом, драная машина, скромный мобильный телефон.
- Предмет силы (см. ниже) и кабинет (см. ниже).



- Один предмет практичного оружия.
 - ☐ Глок 9мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - ☐ Короткоствольный револьвер (урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, легко спрятать).
 - ☐ Меч (урон 3, рукопашное, грубое).

Кабинет

Выбери и подчеркни четыре особенности, которыми обладает твой кабинет.

Невероятно много знающий помощник, испытательная зона, магические ловушки, библиотека со старыми книгами, куча древних реликвий, волшебная тюрьма, магические охранные печати, портал в иное измерение, круг силы, фармацевтическая лаборатория.

Выбери и подчеркни два недостатка, которыми обладает твой кабинет.

Он привлекает внимание существ из других миров, в нём много нестабильных субстанций, многие знают его местонахождение, в нём вечно кончаются важные ингредиенты, тебе сложно туда пробираться.

Когда ты идёшь поработать в кабинет, Распорядитель должен сказать, что тебе потребуется, чтобы закончить работу.

Предмет силы

У тебя есть предмет силы, необходимый для того, чтобы направлять магическую энергию. Без него ты получаешь -1, когда прибегаешь к ходу **преисполнение силой**.

Выбери преимущества, которые даёт тебе твой предмет силы.

- +1 к урону от твоей магии.
- Ты получаешь **броню** +1, пока имеешь хотя бы один шанс от **преисполнения силой**.
- Ты получаешь на один шанс больше, когда **преисполняешься силой**.

Долги

- Кто-то помогает тебе справляться с твоими внутренними демонами. Ты должен ему.

- Есть кто-то, к кому ты идёшь, оказавшись в беде. Ты должен ему дважды.
- Ты помогаешь кому-то хранить опасный секрет. Он должен тебе.

Ходы чародея

Ты получаешь эти ходы сразу.

☒ **Личная коллекция:** когда ты отправляешься в свой кабинет за ингредиентами для заклинания, реликвиями или книгами, **соберись с духом**. При результате 10+ ты находишь именно то, что искал. При 7-9 у тебя есть нечто похожее, но оно подпорчено или ему чего-то ощутимо не хватает. В случае провала ты не находишь нужной вещи, но знаешь кого-то, у кого она, скорее всего, есть.

☒ **Преисполнение силой:** когда ты собираешь и направляешь свои магические силы, **соберись с духом**. При результате 10+ получи три шанса. При 7-9 получи три шанса и выбери один из приведённых ниже вариантов. В случае провала получи один шанс, однако больше в этой сцене ты не можешь **преисполниться силой**.

- Получи постоянный штраф -1 до тех пор, пока не сможешь отдохнуть.
- Получи 1 ранение (*игнорирует броню*).
- Прими **инаковость**.

Твои шансы сохраняются до тех пор, пока ты не используешь их. Ты можешь использовать их для сотворения любого известного тебе заклинания согласно его описанию.

Заклинания

Выбери три из представленного списка.

☐ **Власть над стихиями:** ты заклинаешь силы природы, чтобы обратить их против своих врагов. Используй шанс, чтобы **броситься в атаку** с магией в качестве оружия (урон 3, ближнее или урон 2, ближнее, по площади).

☐ **Невидимость:** используй шанс, чтобы на несколько секунд сделаться невидимым для наблюдателей.

☐ **Поиск:** используй шанс, чтобы узнать местонахождение кого-либо. Ты должен иметь при



себе нечто, принадлежавшее цели, или недавно отделённые незначительные части её тела (прядь волос, состриженные ногти, кровь и т.д.)

- ☐ **Порча:** используй *шанс*, чтобы нанести 1 ранение (*игнорирует броню*) кому-то на любом расстоянии. Тебе потребуется образец его волос, крови или слюны, чтобы сделать это.
- ☐ **Стирание памяти:** используй *шанс*, чтобы заставить беспомощную цель забыть какие-то из событий последнего часа. Ты можешь использовать ещё один *шанс* и *принять инаковость*, чтобы заменить стёртые воспоминания другими.
- ☐ **Телепортация:** используй *шанс*, чтобы перенестись на короткое расстояние в пределах места действия текущей сцены.
- ☐ **Щит:** используй *шанс*, чтобы наделить себя или кого-то рядом с собой *бронёй* +1, либо используй два *шанса*, чтобы наделить *бронёй* +1 всех в пределах небольшой области (которая может включать и тебя самого). Эффект сохраняется до конца сцены. Ты можешь накладывать несколько щитов поверх друг друга, суммируя эффекты.

Драматические ходы

Ход инаковости чародея

Когда ты заключаешь сделку с чем-то тёмным и могущественным, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты разделяешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — реши, важен ли для тебя партнёр. Если нет, он спокойно отправляется по своим делам. Если же да, он получает постоянный штраф –1 на все попытки *избежать неприятностей*, пока не разделит близость с кем-то другим.

Последний ход

Умирая, ты можешь наложить на кого-то из присутствующих ужасное проклятие. Опиши подробности проклятия и способы, которым его можно снять.

Повышения

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Добавь ещё 2 особенности кабинета.
- ☐ Получи ещё 3 заклинания.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от одного недостатка своего кабинета.
- ☐ Добавить преимущество своему предмету силы.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Охранные знаки:** *прими инаковость*, чтобы защитить при помощи магических знаков и печатей пространство величиной с небольшую комнату. Защита продержится месяц и один день, если ты сам не решишь снять её раньше.
- ☐ **Твой час пробил:** *прими инаковость* и произнеси истинное имя присутствующего в сцене второстепенного персонажа, чтобы нанести ему 3 ранения (*игнорируют броню*).



- **Тёмные искусства:** когда ты *бросаешься в атаку*, используя магию или экстрасенсорные способности, то можешь *принять инаковость* и *собраться с духом* вместо того, чтобы *слушать зов крови*.
- **Чёрная магия:** прими *инаковость*, чтобы проигнорировать одно требование, установленное Распорядителем, когда используешь кабинет.

Как играть чародея

Могущество, целеустремлённость, таинственность, отчуждённость. **Чародей** проводит многие годы, упражняясь в управлении магическими энергиями. Должным образом подготовившись, он способен двигать горы или обращать их в прах. Увы, будучи застигнутым врасплох и в одиночестве, он оказывается уязвим, как любой простой смертный.

С великой силой приходит... да что там, все проблемы этого проклятого мира сваливаются тебе на голову.

Люди уверены, что ты можешь дать им то, что им отчаянно нужно: ресурсы, связи и умение сделать всё правильно. Однако могущество вовсе не даёт тебе подсказок, как разрешить всех их чёртовых проблемы. Да и все остальные чародеи города вряд ли оценят растрату колдовского могущества на ерунду. Таких, как вы, не интересует сиюминутное.

Однако есть шанс, что тебе всё же удастся совершить кое-что хорошее. Возможно, ты сумеешь исправить то, что действительно нуждается в исправлении. А может даже, твои знания и умения позволят тебе совершить нечто, достойное остаться в памяти людей на многие годы после твоей смерти.

Уточнения твоих ходов

Чтобы применить заклинание, сначала тебе необходимо *преисполниться силы*. В описании каждого заклинания указано, сколько *шансов* необходимо использовать для его активации. Если ты хочешь встретить неприятности во всеоружии, сначала придётся сосредоточиться.

Ты начинаешь игру с тремя заклинаниями, но повышения помогут тебе выучить больше. Вот не-

сколько дополнительных особенностей, касающихся наложения заклинаний.

Власть над стихиями создаёт одноразовое оружие. Тебе всё ещё требуется *броситься в атаку*, чтобы применить его. Перед этим ты должен определить наносимый урон (урон 3, ближнее или урон 2, ближнее, по площади).

Стирание памяти требует времени, близости или физического контакта с целью. Есть шанс, что оно запустит *ход близости*.

Невидимость и телепортация почти всегда дают тебе возможность *избежать неприятностей*, если никто из присутствующих не имеет возможности видеть сквозь созданную иллюзию или телепортироваться следом.

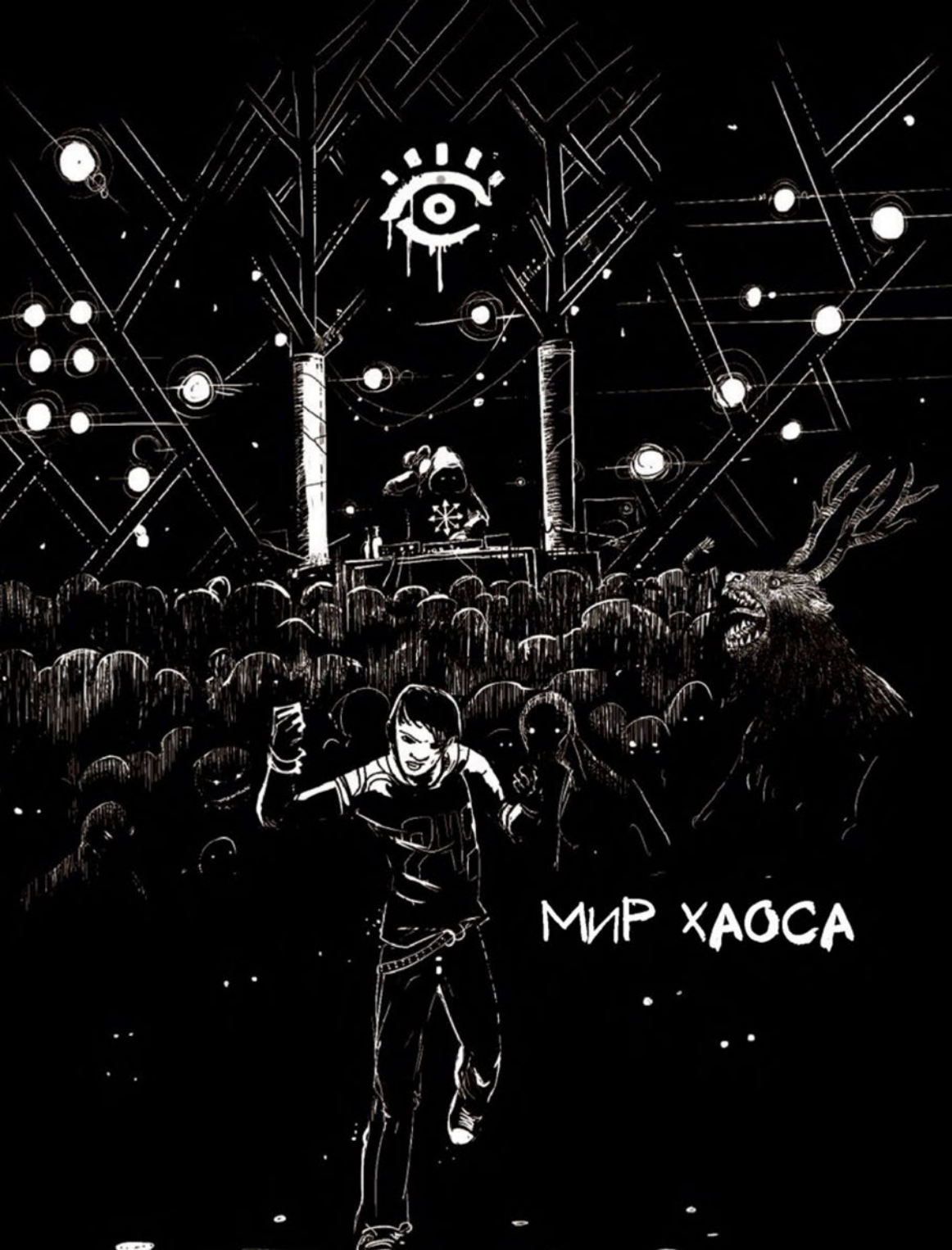
На одну цель можно наложить только одну *порчу*. Повторное воздействие не наносит дополнительного урона.

Когда ты используешь свой *кабинет*, Распорядитель может выставить очень сложные для выполнения условия — не исключено, что тебе придётся затребовать пару *долгов* и обратиться за помощью к союзникам. Ты можешь использовать *чёрную магию* только один раз за проект, так что даже если ты готов *принять больше инаковости*, это не поможет ускорить процесс.

Охранные знаки позволяют защитить какое-то место от чего угодно на срок в один месяц и один день. Ты должен заявить, какую угрозу должны отклонять знаки, когда наносишь их.

Источники вдохновения

- **Книги:** «Hellblazer» (DC Comics), «Досье Дрездена» (Джим Батчер), серия «Гарри Поттер» (Джоан Роулинг).
- **Музыка:** «The Grand East» (LABORS), «Uranus» (Gustav Holst), «Magic Man» (Heart), «Power» (Kanye West).
- **Фильмы:** «Игры разума», «Престиж», «Ученик чародея».
- **Сериалы:** «Bewitched», «Зачарованные», «Ведьмы Ист-Энда».



МІР ХАОСА

МЕЧЕННЫЙ

Ты всё ещё не забыл, что значит быть человеком — или быть человеком полностью. Но это было давно, до того как твоя душа угодила в лапы демона. Теперь ты нечто большее и работаешь на нового хозяина, который всегда недоволен и никогда не оставит тебя в покое. Худшая работа на свете.



Имя

(выбери одно)

Айрис, Альма, Альфред, Дава, Джейк, Иеремия, Кайто, Катарина, Кио, Лана, Латифа, Лэндон, Набхи, Надия, отец Люк, Офелия, Тамали, Фахад, Широ, Юина.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: грязная одежда, дорогой наряд, деловой костюм, модная одежда.

Манера держаться

(выбери одно)

Деловая, отстранённая, параноидальная, перемчивая.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь +1
- Разум -1
- Сердце +1
- Дух +1

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +1
- Мир Силы +0
- Мир Ночи -1
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- За кого ты готов умереть?
- Как ты снимаешь напряжение каждый день?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Дом или квартира, машина, смартфон.



- Один предмет оружия на выбор.
 - ☐ Беретта 9мм (урон 2, ближнее, шумное).
 - ☐ Меч (урон 3, рукопашное, грубое).
 - ☐ Помповый дробовик (урон 3, ближнее, шумное, грубое).
 - ☐ Телескопическая дубинка (урон 2, рукопашное).

Долги

- Ты охраняешь кого-то от сил тьмы. Он должен тебе дважды.
- Кто-то пытается тебя спасти и всё время из-за этого страдает. Ты должен ему дважды.
- У тебя есть демонический покровитель, владеющий контрактом на твою душу. Ты должен ему трижды.

Ходы меченого

Ты получаешь этот ход сразу.

- ☒ **Мой внутренний демон:** желая принять свой демонический облик, услышь зов крови. При результате 10+ выбери два варианта из приведённых ниже. При 7–9 выбери один. В случае провала ты выбираешь один вариант и обзаводишься новым долгом по отношению к своему хозяину.
 - Получить броню +1.
 - Исцелить 2 ранения.
 - Наносить +1 урон.
 - Демоническое оружие (урон 3, рукопашное или урон 2, ближнее).
 - Демонический способ перемещения (полёт, пылающий мотоцикл и т.д.).

Если в данный момент ты выполняешь одно из заданий покровителя, выбери ещё один дополнительный вариант. Также ты можешь получить ещё один дополнительный вариант, приняв инаковость.

Также ты выбираешь ещё один ход из приведённых ниже.

- ☐ **Безжалостный:** получи +1 к крови (максимум +3).
- ☐ **Блуждание впотьмах:** обращаясь за помощью к хозяину во время ритуала или гадания, собе-

рись с духом. В случае полного успеха тебе являются знаки и знамения; получи расходуемый козырь (+1), если следуешь указаниям. При 7–9 ты увязаешь в паутине хозяина ещё глубже; придётся **выкрутиться**, чтобы отыскать путь. В случае провала у твоего хозяина находится крайне срочное дело для тебя; прими демонический облик и отправляйся работать или получи 2 ранения (игнорируют броню).

- ☐ **Место встречи:** ты можешь **востребовать долг** с кого-то, чтобы мгновенно перенестись к нему. Точно также другие могут **востребовать долг** с тебя, чтобы призвать к себе.
- ☐ **Обаяние:** когда ты **пытаешься сбить кого-то с толку**, следуй велению сердца вместо того, чтобы прислушаться к голосу разума.
- ☐ **Суровый:** ты получаешь 1 брони. Благословлённые и освящённые источники урона игнорируют её. Оружие, предназначенное для оглушения или ослабления, не оказывает на тебя эффекта.

Демонический облик

С тех пор как покровитель завладел твоей душой, у тебя появился новый облик — демонический. Выбери столько, сколько потребуется.

- ☐ **Голова:** рога, языки пламени, шипы, нимб, дым.
- ☐ **Руки:** когти, голые кости, языки пламени, клешни.
- ☐ **Крылья:** пернатые, кожистые, отсутствуют.
- ☐ **Шкура:** хитин, камень, полупрозрачная.
- ☐ **Глаза:** светящиеся, горящие, пустые, источающие дым, отсутствуют.

Задания демона

Твой демонический хозяин держит тебя на Земле не без причины. Выбери два задания из приведённого далее списка.

Сбор душ, слеживание мятежных демонов, доставка угроз и посланий, охрана кого-то или чего-то, тайные убийства врагов хозяина, заключение демонических контрактов, сокрытие демонической контрабанды.

Когда ты выполняешь задание своего покровителя, прикоснись к миру Хаоса. Демон стано-

вится единожды *должен* тебе за каждое исполненное дело.

Ты можешь *востребовать долг* со своего хозяина, чтобы он исполнил что-то из приведённого далее списка.

- Честно ответить на вопрос о *мире*, к которому принадлежит.
- Представить тебя могущественному представителю своего *мира*.
- Безвозмездно вручить тебе дорогой и полезный подарок.
- Простить кому-то *долг*.
- Передать тебе чей-то *долг*.
- Получить +3 к результату *убеждения* против этой цели.

Твой покровитель может предложить тебе возможность выкупиться на свободу, но одних *долгов* для этого будет маловато.

Драматические ходы

Ход инаковости меченого

Если ты от имени своего хозяина убеждаешь кого-то сделать что-то, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — он передаёт тебе *долг* одного из своих должников.

Последний ход

Когда ты умираешь, спиши всё, что хозяин успел тебе задолжать, чтобы возвратиться к жизни. Если таких *долгов* нет, твой хозяин попросит кого-то другого задолжать ему за тебя. Если тот откажется — время вышло. Пора отчаливать.

Развитие

Доступные сразу

- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход меченого.
- ☐ Новый ход меченого.

- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Получить демонических прислужников.
- ☐ Вычеркнуть одно демоническое задание из своего контракта..
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Сменить архетип.

Развитие инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Нам не отказывают:** если кто-то пытается *отсрочить долг*, который ты требуешь, можешь *принять инаковость* и превратить результат его уже совершенного броска кубиков в провал.
- ☐ **По делам босса:** *прими инаковость*, чтобы *обронить имя* своего демонического хозяина так, как будто ты получил 10+. Это возможно сделать, даже если покровитель сейчас ничего тебе не *должен*.
- ☐ **Привет из преисподней:** *прими инаковость*, чтобы твой хозяин отправил банду демонов поработать на твоей стороне до конца сцены (группа: урон 2, малая, броня 2, демонические).
- ☐ **Сюрприз:** *прими инаковость*, чтобы без броска кубиков обрести свой демонический облик, получив все желаемые свойства.



Как играть меченого

Ожесточённость, импульсивность, чёрствость, манипуляции. Когда-то *меченый* был смертным, впоследствии продавшим душу в обмен на могущество, богатство или безопасность. Он обитает на границе двух миров, постоянно разрываясь между человеческими страстями и обязательствами перед демоном.

Ты заключил чёртову сделку. Возможно, ради благородной и высокой цели, но итог от этого не меняется: теперь ты на побегушках у парня из преисподней. Купил дешевле, продал дороже. Прибыль, дружок. Навар.

Однако хватка покровителя на твоём загривке не так уж сильна. Ты не жалкий раб, обречённый безвольно исполнять приказы. Под хитиновой шкурой и развесистыми рогами всё ещё таятся крупницы человечности, рудиментарные останки того, чем ты некогда являлся. По крайней мере именно это ты говоришь себе в конце очередного слишком долгого дня.

Несложно быть злодеем, выбивать демонические долги и ни о чём не думать. Но на что ты пойдёшь, чтобы вновь стать свободным?

Уточнения твоих ходов

Ты обладаешь двумя обликами: обычным человеческим и чудовищным демоническим. Превратиться в демона ты можешь мгновенно, если только сам не захочешь растянуть этот процесс. Любые преимущества этого облика — *броня +1*, *урон +1*, и т.д. — сохраняются до тех пор, пока ты снова не решишь стать человеком.

Место встречи позволяет тебе (или заставляет тебя) преодолеть любое расстояние и пред-

стать перед твоим должником или кредитором. Сопротивление этому эффекту равноценно попытке *отсрочить долг*.

Свойство *суровый* приносит тебе 1 брони и позволяет игнорировать *оглушающий урон* (см. главу Улицы, стр. 113). Удар по голове бейсбольной битой или свинцовой трубой по-прежнему нанесёт тебе *ранение*, однако не лишит тебя сознания и не свалит с ног.

Привет из преисподней требует предварительной договорённости с боссом о том, что тебе может понадобиться несколько крепких рогатых парней: нельзя вызвать демонов, просто *приняв инаковость*. Если к концу текущей сцены работа всё ещё не закончена, можешь повторно *принять инаковость*, чтобы банда отправилась с тобой в следующую сцену.

Если на момент твоей смерти хозяин тебе ничего не *должен*, он предложит одному персонажу — второстепенному или главному — *задолжать* ему в обмен на то, чтобы вернуть тебя к жизни. Если тот откажется, второго шанса не будет. В этом случае с тобой покончено.

Источники вдохновения

- Книги: «Lucifer» (DC Comics), «Ghost Rider» (Marvel Comics), серия «Данте Валентайн» (Лилит Сэинткроу).
- Музыка: «99 Problems» (Jay-Z), «Born to Die» (Lana Del Rey), «Breaking Down» (Florence + The Machine), «Highway to Hell» (AC/DC).
- Фильмы: «Константин», «Адвокат Дьявола», «Хеллбой».
- Сериалы: «Ангел», «Беглец из преисподней», «Миллениум».



ФЕЯ

Никому из смертных не дано до конца понять переменчивую и загадочную суть фей. Их путь — это традиции, честь и, в первую очередь, сделки. Феи не просто ценят свои добродетели — они воплощают их.



Имя

(выбери одно)

Брианна, Викент, Дилан, Коннор, Лукас, Мануэль, Мэв, Нора, Рейчел, Роман, Саломея, Сезар, Сю-ми, Фахим, Фина, Хлоя, Чико, Эйва, Эллиот, Яки.

Внешность

(выбери столько, сколько потребуется)

- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, _____.
- Одежда: яркий наряд, дорогой костюм, драная одежда, откровенный наряд.

Манера держаться

(выбери одно)

Чуждая, эксцентричная, диковатая, соблазнительная.

Начальные основные характеристики

(добавь 1 к одной из позиций)

- Кровь —1
- Разум +0
- Сердце +1
- Дух +1

Начальные характеристики причастности

(добавь 1 к одной из позиций)

- Мир Смертных +0
- Мир Силы +1
- Мир Ночи —1
- Мир Хаоса +1

Вопросы предыстории

- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Что больше всего нравится тебе в человечестве?
- Кто твоё самое доверенное лицо в городе?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество

- Уютный дом или квартира, машина, смартфон.
- Реликвия с родины.
- Символ твоего двора фей (двор солнца, луны, бури, зимы, весны и т.д.)



Долги

- Кто-то нарушил данное тебе обещание и поклялся загладить вину. Он *должен* тебе дважды.
- Ты кое-что кое для кого прячешь. Он *должен* тебе.
- Ты доверил кому-то опасное задание. Спроси у него, преуспел ли он. Если задание выполнено, ты *должен* ему. Если он провалил задание, то *задолжал* тебе дважды.

Ходы фей

Ты получаешь этот ход сразу.

- ☑ **Магия фей:** когда используешь какую-то из волшебных сил фей, выбери один из приведённых ниже вариантов.
 - *Прими инаковость.*
 - Ты *задолжал* правителю своего двора.
 - Получи 1 ранение (*игнорирует броню*)

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

- ☐ **Мера справедливости:** ты можешь *востребовать* долг с одного из своих должников, чтобы без затрат и последствий применить к нему *магию фей* (включая силы, при иных условиях тебе недоступные).
- ☐ **Опустить занавес:** когда ты *избегаешь неприятностей*, добавь в список ещё один вариант.
 - Ты *сбегаешь* на свою родину, к добру или к худу.
- ☐ **Подавать горячим:** приняв решение отомстить за кого-то (в том числе и за себя самого), получи +1 ко всем броскам против цели отмщения. За каждую сцену, в ходе которой ты не стремишься к этому отмщению, ты получаешь 1 урона (*игнорирует броню*).
- ☐ **Слово не воробей:** когда кто-то нарушает данное тебе обещание или лжёт тебе, и ты об этом узнаешь, он становится *должен* тебе, и ты получаешь *расходуемый козырь* (+1) против него.
- ☐ **Такова наша суть:** когда ты *сбиваешь кого-то с толку*, следуй велению сердца вместо того, чтобы прислушаться к голосу разума.

Волшебные силы фей

Выбери три.

- ☐ **Буйство природы:** ты взываешь к одной из сил природы, прося сокрушить твоих врагов (*урон 2, ближнее, по площади либо урон 3, ближнее / дальнее*).
- ☐ **Игра с чувствами:** коснись цели, чтобы привести её в определённое эмоциональное состояние (по твоему выбору). *Прими инаковость*, чтобы направить привнесённую эмоцию цели на нужный тебе объект (например, заставить её возненавидеть конкретного человека).
- ☐ **Милость природы:** прикосновением ты исцеляешь два ранения. Нельзя использовать эту способность, чтобы исцелить себя.
- ☐ **Смена облика:** ты можешь быстро превратиться в животное.
- ☐ **Увядание:** твоё прикосновение становится смертельно опасным (*урон 3, касание, игнорирует броню*).
- ☐ **Чары:** ты создаёшь иллюзию, способную ввести в заблуждение. Эффект длится недолго.

Драматические ходы

Ход инаковости фей

Когда ты нарушаешь обещание или говоришь заведомую ложь, *прими инаковость*.

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — потребуй дать тебе обещание. Если он откажется или в последствии нарушит данное обещание, то окажется *должен* тебе дважды.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери одного из других персонажей и даруй ему милость двора фей, из которого происходишь. Он может выбрать: получить *магию фей* и две из числа имеющихся у тебя волшебных сил, либо *улучшить ход убеждение второстепенного персонажа*.



Развитие

Доступные сразу

- ☐ Кровь +1 (максимум +3).
- ☐ Сердце +1 (максимум +3).
- ☐ Дух +1 (максимум +3).
- ☐ Разум +1 (максимум +3).
- ☐ Новый ход феи.
- ☐ Новый ход феи.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после пятого повышения

- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Присоединиться к двору фей или возглавить его.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

Уровни инаковости

- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

- ☐ **Благородная кровь:** теперь тебе доступны все волшебные силы фей. Используя *магию фей*, ты больше не выбираешь вариант, при котором получаешь урон.
- ☐ **Нет, ты:** получив результат 10+ при попытке *отсрочить долг*, ты можешь, приняв *инаковость*, полностью отменить изначальный долг и повернуть всё так, что кредитор сам становится твоим должником.

- ☐ **Неземная красота:** сердце +1 (максимум +4).

С этого момента, если ты, следуя велению сердца, получаешь 12+, прими *инаковость*.

- ☐ **Ахиллессова пята:** прикоснись к кому-нибудь и прими *инаковость*, чтобы наделить его определённой уязвимостью. С этого момента весь получаемый целью урон, связанный с названным источником (огонь, сталь, холодное железо и т.д.), увеличивается на 1.

Как играть фею

Переменчивость, загадочность, холодность, нелогичность. Феи — это пришельцы из-за границ мироздания либо потомки обитателей иных реальностей. Законы их родного мира позволяет им связывать себя клятвами и обязательствами в обмен на великую силу.

Говоря проще, ты нездешний. Гость, иммигрант (или потомок иммигрантов), до сих пор одной ногой стоящий в чужом мире. И ни смертные, ни феи никогда не дадут тебе позабыть, что ты для них чужой.

Однако у чужаков есть особая власть. Ты ходишь среди смертных, но владеешь могущественными чарами и реликвиями. Связывая себя клятвами и обязательствами, в обмен ты получаешь от должников и кредиторов кое-что, о чём они даже не подозревают. Пусть они не всегда понимают суть некоторых обязательств — это не мешает тебе черпать из них силу.

Вынуждай других давать тебе обещания. Не проноси лжи. Долги в твоей копилке всегда уберегут тебя и помогут выжить.

Уточнения твоих ходов

Реликвия, принесённая тобой с родины, может обладать волшебными силами, но не забывай, что чем большей силой наполнен предмет, тем больше вероятность, что его разыскивает кто-то весьма могущественный.

Магия фей для тебя всегда успешна, если ты готов заплатить необходимую цену (*инаковость*, долг, ранение). Вот несколько особенностей твоей магии.



Буйство природы создаёт оружие, но тебе всё ещё требуется *броситься в атаку*, чтобы применить его. В отличие от заклинания *власть над стихиями* из арсенала чародеев, в рамках сцены тебе не требуется повторно призывать его перед каждым использованием.

Увядание нельзя применить к одной и той же цели чаще, чем раз в день. Тебе может потребоваться *выкрутиться*, чтобы прикоснуться к цели, если та сопротивляется.

Иллюзия, созданная *чарами*, не держится долго, но при этом невероятно правдоподобна. Великодушный Распорядитель может позволить тебе при помощи чар *одурачить или сбить с толку кого-то*, как если бы ты получил результат 10+.

Для хода *такова наша суть* требуется больше, чем просто попытка *одурачить или сбить с толку*. Это должна быть особая уловка, большая ложь, привлекающая максимум внимания цели.

Применить *меру справедливости* возможно, только если целью является твой должник. Не забывай, что сделать кого-то своим должником можно, *востребовав долг* у его кредитора. Используя *меру справедливости*, *прикоснись к миру цели*.

Если ты сбегашь, *опуская занавес*, Распорядитель может решить, что другие персонажи, пы-

тавшиеся *скрыться*, в итоге оказываются вместе с тобой в твоём родном мире.

Уязвимость, которую ты объявляешь чьей-то *ахиллесовой пятой*, наносит +1 урон, игнорируя броню, даже если изначально цель была полностью неуязвима для этого источника. Уязвимость сохраняется до конца текущей сцены. Необходимо успешно нанести цели *ранение* по обычным правилам, чтобы сработал эффект дополнительного урона.

Источники вдохновения

- **Книги:** серия «Лихорадка» (Карен Мари Монинг), «Хроники железного друида» (Кевин Херн), серия «Октябрь Дэй» (Шеннон Макгвайр).
- **Музыка:** «Cold as Ice» (Foreigner), «Keep Ya Head Up» (2Pac), «You Got Your Hooks in Me» (Little Charlie & The Nightcats), «Where I End And You Begin» (Radiohead).
- **Фильмы:** «Братья Гримм», «Лабиринт», «Сон в летнюю ночь» (1999), «Лабиринт Фавна».
- **Сериалы:** «Lost Girl», «Однажды в сказке», «Настоящая кровь».



УЛИЦЫ





УЛИЧНАЯ ЖИЗНЬ

Персонажи «Городских легенд» не чураются применения силы. Сверхъестественные миры во многом похожи на любые другие сообщества, вовлечённые в нелегальную деятельность. Любая форма социального взаимодействия, невозможная ввиду «особой специфики», с успехом заменяется насилием. К примеру, вряд ли получится подать в суд на стаю оборотней, самовольно объявивших своей территорией лужайку перед твоим домом, или вызвать копов, чтобы те арестовали древнего лорда-вампира, который прикончил и сожрал твоего брата. С этими сортами неприятностей придётся разбираться самостоятельно.

Конечно, существуют и иные методы, позволяющие сверхъестественным существам разрешать конфликты мирно. Древние феи выступают нейтральными арбитрами; чародеи чтут традиции раздела зон влияния; демонические соглашения могут магически отменять саму возможность прямых стычек. И всё же это лишь откладывает неизбежное на краткий срок. Насилие — единственный язык, на котором говорят улицы. Всегда так было, всегда так будет.

В этой главе описывается роль насилия в «Городских легендах». Правила по урону и шрамам, созданию и использованию оружия и снаряжения, а также сражениям между большими отрядами.

УРОН

Если твой персонаж получает урон, это выливается в ранения. Получив слишком много ранений, он умрёт.

Шкала ранений представляет собой пять полей, разделённых между тремя уровнями: одно лёгкое, два тяжёлых и два смертельных. Когда твой персонаж получает урон, необходимо отметить количество полей ранений, равное значению полученного урона. Оружие вроде пистолета обычно имеет показатель урона 2, так что если тебя подстрелили, отметь два ранения.

Три упомянутых уровня отражают, насколько сильно пострадал твой персонаж. Лёгкое ранение может зажить само, но если дело серьёзнее, твоему персо-

нажу потребуется квалифицированная медицинская помощь, чтобы выжить.

РАНЕНИЯ

БРОНЯ

- ☐ Лёгкие ранения
- ☐ Тяжёлые ранения
- ☐ Смертельные ранения

- **Лёгкие ранения.** Относительно лёгкие повреждения — удар ножом в не жизненно важную область, последствия драки на кулаках, которые пройдут со временем. Большинство персонажей способно оправиться от лёгкого ранения за пару дней относительно спокойного отдыха.
- **Тяжёлые ранения.** Это уже дело серьёзное — пуля в плечо или встреча с бампером движущейся машины. В случае тяжёлого ранения необходима медицинская помощь, чтобы состояние не ухудшилось, но если это условие выполнено, персонаж вернётся в строй за несколько дней.
- **Смертельные ранения.** Вот теперь ты близок к гибели, потому что, скорее всего, получил выстрел в живот или удар по черепу металлической бейсбольной битой. Если тебя не доставить в больницу или не найти какой-то колдовской способ исцеления, то наверняка ты умрёшь.

Ты всегда начинаешь отмечать ранения с лёгких, после чего двигаешься по шкале через тяжёлые к смертельным. Когда ты отмечаешь поле ранения на новом уровне, добавь в буклет краткое описание этого увечья, чтобы не забыть обстоятельства, при которых твой персонаж пострадал (и как в дальнейшем это лечить). Если тебе нужно записать новое ранение, а все поля уже заполнены, твой персонаж умирает (пришло время запустить последний ход).

РАНЕНИЯ

БРОНЯ

- ☒ Лёгкие ранения (кровотечение)
- ☒ Тяжёлые ранения (пулевое ранение)
- ☐ Смертельные ранения

ЗНАЧЕНИЯ УРОНА

Урон — параметр, отражающий степень физического урона, который наносит атака. Это упрощённая градация, позволяющая отличить результат удара кулаком от выстрела.

- **Урон 1** — это болезненный удар тупым предметом: кулаки, биты, тычки в толпе на рок-концерте. Обычно такое проходит после ночи спокойного сна.
- **Урон 2** — нечто более неприятное и заметное: рана от выстрела, серьёзная автокатастрофа. Непременный результат — бинты, подвязанные конечности и т. д.
- **Урон 3** — нечто совсем паршивое: выстрел в упор, перерубленные кости и сухожилия, избивание, после которого тебя ещё неделю не будут узнавать.
- **Урон 4** — означает гибель на месте для смертного и несколько недель мучительного восстановления для сверхъестественных существ. Взрыв гранаты в двух шагах. Потеря конечности или внутреннего органа. Падение с десятого этажа.

Тебе как игроку не придётся особо задумываться над этим показателем. Каждый предмет оружия обладает рейтингом урона, что помогает быстро сориентироваться, а в остальных случаях Распорядитель скажет, сколько ранений ты получил. Не забывай, что если ты **бросаешься в атаку** и выбираешь вариант нанести ужасающий урон, твой отчаянный рывок увеличивает наносимый урон на единицу.

Натаниэль — вампир, которого играет Деррик, — пытается выследить своего собрата-кровососа, Риктуса, бросившего его подыхать на дне лифтовой шахты в Проджекст¹. Натаниэль **отправляется на поиски** и узнаёт, что Риктус частенько толкает дурь на углу неподалёку. И вот Натаниэль уже сидит в машине в тёмном переулке и высматривает свою цель.

— Ты видишь, как Риктус останавливает проезжающие машины, предлагая водителям что-то, что держит в левой руке. Героин, наверное. Ты выходишь и начинаешь пальбу?

— Не. Я, пожалуй, просто соблю его тачкой. Марк усмехается.

— Да, согласен. Получается, ты **бросаешься в атаку**, используя машину.

Деррик бросает кубики и получает 8.

— Так, я выбираю ужасающий урон. Оказаться в непростой ситуации явно не вариант: уверен, за углом у него парочка крепких ребят, которые запросто мне навалают. У меня неполный успех, так что думаю, что лучшие получу урон сам.

— Хорошо. Ты давишь педаль в пол и включаешь дальний свет, устремляясь на Риктуса. Он разворачивается и оскаливает клыки, а потом выхватывает из-под куртки узи и открывает огонь. Обычно это урон 2, так что получи 1 ранение от осколков лобового стекла.

Деррик помечает первое поле ранений в своём буклете и записывает рядом напоминание: «порезы от стекла».

Марк продолжает:

— Ты не останавливаешься. Риктус слишком поздно понимает, чего ты добиваешься, и уже не успевает отпрыгнуть. Ты наезжаешь на него всей массой автомобиля и слышишь, как под колёсами хрустят кости. Рванув ручник, ты останавливаешь машину и резко даёшь задний ход, второй раз перемалывая жертву. Громилы Риктуса разбегаются от заднего бампера. Пусть это будет урон 3–2 за удар машиной и 1 за ужасающий урон. Ты понимаешь, что будь это человек, ему уже пришёл бы конец, но вампир вроде Риктуса вполне может быть ещё жив. Ты точно уезжаешь?

— Точно. Думаю, теперь он меня надолго запомнит. Мы в расчёте.

ИЗЛЕЧЕНИЕ ОТ РАНЕНИЙ

Если твой персонаж получил всего лишь лёгкое ранение, оно заживёт само, не нуждаясь в специ-

1. Муниципальное жильё для бедных, трущобы, гетто.



альном уходе. Однако в случае *тяжёлого ранения* повреждения достаточно серьёзные, и потребуются привлечение специалиста, прежде чем можно будет говорить о дальнейшем выздоровлении. Найди врача, который заштопает тебя; *чародея* или *фею*, чьих талантов хватит для магического исцеления, или — в самом крайнем случае — хотя бы своего верного товарища, который вытащит пули из твоей спины и наложит повязку. Если не озаботиться медицинской помощью сразу, *тяжёлые ранения* могут вызвать осложнения, но всё же вряд ли убьют тебя на месте.

Когда же получено *смертельное ранение*, оно напрямую угрожает твоей жизни. Если *тяжёлые ранения* — это переломы костей или дырки от пуль, то к *смертельным* относятся черепно-мозговые травмы и проникающие ранения грудной клетки. И жертве точно не полегчает без немедленной медицинской помощи или магии. Ситуация ухудшается буквально с каждой секундой. Если не сделаешь что-то прямо сейчас, тебе конец.

Сколько времени пройдёт до момента, когда *тяжёлое* или *смертельное ранение* даст осложнение, — полностью зависит от Распорядителя. Он сделает вывод исходя из тяжести *ранения*, источника повреждений, твоего состояния, и драматизма текущей игровой ситуации. Проще говоря, Распорядитель скажет, когда тебе отметить дополнительное *ранение*, вызванное осложнениями от уже полученных.

Чтобы вылечиться, тебе понадобится тот, кто согласится тебя подлатать при помощи магии или обычных врачебных инструментов. *Отправляйся на поиски* — и, скорее всего, найдёшь кого-нибудь. После того, как о тебе позаботится врач или целитель, начнётся медленное естественное заживление, в ходе которого *лёгкие* и *тяжёлые ранения* будут списываться по одному раз в несколько дней, а *смертельные* — по одному в неделю. Точные сроки определит Распорядитель — смертный вряд ли сможет оправиться от пулевого ранения за один-два дня, а вот у сверхъестественных созданий подобные фокусы выходят несколько удачнее.

Удаляя пометки из шкалы урона, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится

к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Это отражает процесс выздоровления, во время которого менее опасные раны заживают раньше, чем тяжкие повреждения. Не исключено, что ты успеешь обзавестись новыми *лёгкими ранениями* ещё до того, как твой организм оправится от *смертельных*, которые ты получил ранее.

Слабая и израненная Колби пытается унести ноги от охотницы Тианы. Та считает, что Колби слишком уж сблизилась с её любовником-оборотнем, Мэттом. Едва жертва останавливается перевести дух, Тиана появляется из темноты и стреляет. Распорядитель Эндрю говорит:

— Ты чувствуешь острую боль в спине и падаешь на землю. Это было серьёзно. Урон 2.

— Ага. Ну вот, это мои два последних ранения.

Эрика, играющая Колби, отмечает в буклете два оставшихся поля на шкале урона и записывает справа: «Выстрел в спину».

— Ты слышишь, как Тиана кричит: «Прости, подруга! Сама знаешь, как иногда бывает. Ничего личного». Ты почти ожидаешь, что она подойдёт ближе и выстрелит ещё раз, но вместо этого слышишь её удаляющиеся шаги. Не исключено, что она специально оставила тебя умирать...

— Да и пошла она. В прошлой серии я обрела *регенерацию* в процессе развития. Не зря же я столько времени провожу со своим бойфрендом-оборотнем. Я хочу *явить сущность*.

Эрика бросает кубики и получает 12.

— Отлично! Я выбираю вариант, который даёт мне *регенерация*: мои раны закрываются, я исцеляю одно ранение и при этом не принимаю *инаковости*!. Этого хватит, чтобы не умереть?

— Конечно! На миг на тебя накатывает тошнота, а потом раны начинают затягиваться. Ты чувствуешь, как тело выталкивает пулю, и она с глухим щелчком падает

на асфальт. Ты жива, но в тяжёлом состоянии. Твои действия?

Эрика стирает отметку в поле лёгкого ранения. Колби всё ещё умирает, но теперь у неё есть немного времени в запасе.

— Я звоню Мэтту. Он со своей стаей ведь недалеко? Должны успеть меня подобрать.

Эндрю отвечает:

— Да, звучит правдоподобно. Мэтт, я полагаю, отвозит её в больницу? — играющий Мэтт кивает. — Хорошо, договорились. Давайте пропустим пару дней. Тебя подлатали, так что можешь стереть ещё два ранения, но врачи точно сообщили полиции об огнестрельном ранении. Два детектива, терпеливо дожидавшиеся окончания операции, заходят в палату. Твои действия?

ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН

Некоторые виды оружия не наносят непосредственного урона, а лишь оглушают цель, оставляя её без сознания или обездвиженной. Слезоточивый газ, электрошокер и светозумовые гранаты скорее лишат тебя возможности сопротивляться, чем прикончат на месте.

Когда ты получишь **оглушающий урон**, Распорядитель сообщит, каков конкретный эффект. Чаще всего тебя сбивает с ног или ты роняешь нечто, находящееся в руках. Иногда может потребоваться **выкрутиться**, чтобы остаться в строю и продолжать действовать. В любом случае, получив **оглушающий урон**, ты не отмечаешь ранений в своём буклете, если только, падая без сознания, не угодил затылком на каменную ступеньку.

Лиэнн и Гарет вламываются в офисное здание и случайно активируют сигнализацию. Распорядитель Эндрю говорит:

— По всему полу прокатывается волна электрошковых разрядов. Вы получаете **оглушающий урон** и, если не сможете **выкрутиться**, окажетесь без сознания.

Джейна, играющая Лиэнн, бросает кубики и получает две единицы. Несмотря на высокий показатель духа +3, Лиэнн падает на пол. Неприятно.

Мигель только ухмыляется. Во время последнего повышения он сделал Гарета **суровым**.

— Тут написано: «Оружие, предназначенное для оглушения или ослабления, не оказывает на тебя эффекта». Что со мной происходит?

Эндрю отвечает:

— Ничего! Разряд прошёл через твоё тело, но никак тебе не навредил. Ты видишь, что Лиэнн упала без сознания. Твои действия?

ШРАМЫ

Получив урон, ты всегда можешь избежать ранений, записав **шрам**. Таким образом ты преодолеваешь сиюминутную проблему ценой приобретения некоего долговременного негативного эффекта. Иными словами, ты избегаешь **ранений**, но должен немедленно понизить значение одной из своих основных характеристик. Таким образом твой персонаж не умрёт на месте от **смертельного ранения**, но всё равно будет страдать от последствий.

Одновременно у персонажа может быть четыре разных шрама.

- Разбит (кровь –1)
- Угнетён (сердце –1)
- Ошеломлён (разум –1)
- Сломлен (дух –1)

Вариант **разбит** означает, что персонаж испуган, ослаблен и становится склонен к перестраховке. Им владеет нерешительность, и потому ему сложнее **бросаться в атаку** или **избегать неприятностей**.

Угнетённый персонаж оказывается травмированным, робким и неуверенным в себе. Полученные ранения становятся для него тяжким напоминанием о случившемся, так что ему становится сложнее **убеждать кого-то** из-за потенциальной возможности возникновения конфликта.

Если персонаж **ошеломлён**, то он сбит с толку, дезориентирован и не может связно мыслить. Его



сознание потрясено, он ни в чём не уверен, так что испытывает проблемы, если пытается *распознать чьи-то мотивы* или *одурачить кого-то*.

Сломленный персонаж лишается надежды на лучшее, становится несчастен и боязлив. У него нет больше сил бороться, отчего попытки *выкрутиться* или *явить сущность* требуют куда больше сил и везения.

Вопреки всем возможным усилиям, Вероника не сумела спрятаться в тёмном переулке и оказалась нос к носу с охотником на вампиров по имени Окаи, который прямо сейчас намерен прикончить её, чтобы «спасти бессмертную душу». Вся эта ситуация её, мягко говоря, совсем не радует.

После нескольких взаимных атак в буклете Вероники остаётся не заполненным одно последнее поле ранения. Окаи уже нанёс ей четыре ранения, так что смерть совсем рядом. Вероника терпит неудачу, когда снова *бросается в атаку*, и Распорядитель Эндрю говорит:

— Окаи сбивает тебя с ног и вгоняет кол тебе в грудь. Я думаю, ты получаешь урон 2.

София вздыхает. Этого вполне достаточно, чтобы убить Веронику.

— Я беру шрам. Не хочу умирать от рук этого типа.

— Хорошо, какой именно шрам?

— Ошеломлена. Вероника в любом случае уже пару недель на грани срыва. Такое ощущение, что все в этом городе хотят её смерти. Думаю, после этой сцены она станет вести себя малость параноидально.

Эндрю кивает:

— Отлично. Кол начинает проникать между рёбер, и одновременно с этим где-то внутри тебя пробуждается нечто жуткое и первобытное. С глухим рыком ты бьёшь Окаи лбом в переносицу, так что охотника отбрасывает. Выдернув кол из груди, ты поднимаешься на ноги. Окаи отползает назад, царапая асфальт каблуками ботинок. Твои действия?

Если смерть готова взять тебя за горло, выбери *шрам*, измени нужную характеристику и проживи ещё один день, чтобы наподдать врагам. Если ты уже отметил какой-то из четырёх доступных шрамов, повторно взять его нельзя, пока он не будет удалён во время повышения.

БРОНЯ

Персонажи носят броню — кевларовые жилеты, кожаные куртки, кольчужные рубахи, — чтобы уменьшить урон, получаемый от физических атак. Если ты получил урон, которому твоя броня может успешно противостоять, то количество ранений уменьшается на значение брони.

Чаще всего защитное снаряжение даёт тебе броню 1 или 2. Броня 1 — это нечто лёгкое и не слишком бросающееся в глаза, вроде пуленепробиваемого жилета, плотной кожаной куртки и т. д.. В свою очередь броню 2 легко заметит любой, кто на тебя взглянет — снаряжение для подавления беспорядков, латные доспехи и прочее подобное. Скажем прямо, если кто-то увидит, как ты разгуливаешь по городу, нарядившись в штурмовой костюме спецназа, то скорее всего он тут же кинется звонить копам.

Ходы архетипа могут обеспечить твоему персонажу какое-то значение естественной брони. Скорее всего, это будет нечто магическое или кратковременное, а также недоступное невооружённому взгляду смертного. Впрочем, если смертный увидит, как в тебя выпустили в упор полную обойму, а тебе нипочём, у него возникнут подозрения по поводу происходящего.

Если значение твоей брони равно или превосходит значение нанесённого урона, ты не получаешь ранений, даже если атака достигает цели. Впрочем, даже не нанёсшее урона попадание может иметь последствия. Если тролль из страны фей могучим ударом сбросит тебя с моста, то пусть даже твой костюм спецназа и защитил тебя от пудового кулака, теперь тебе придётся терять время, забираясь обратно, пока твои товарищи будут вынуждены сами иметь дело с могучим стражем.

Когда в правилах упоминается *броня*, её значение может быть записано двумя различными способами: «броня х» и «броня +х». «Броня х» — это базовый показатель имеющегося у тебя защитного снаряжения. «Броня +х» является модификатором этого показателя от дополнительных источников. Нельзя надеть два бронежилета поверх друг друга, так что «броня х» — это постоянный показатель, который не может складываться со вторым таким же. В отличие от него, модификаторы «броня +х» могут суммироваться.

Некоторые предметы оружия обладают качеством «игнорирует броню». Если персонаж носит пуленепробиваемый жилет (*броня 2*), а в него стреляют из дробовика (*урон 3*), он может уменьшить *урон* до 1. Если же это попадание из снайперской винтовки (*урон 3, игнорирует броню*), то герой получит три ранения, даже если его защита происходит из сверхъестественного источника.

Лиам и Оливия заперты в горящем таунхаусе и пытаются спастись от демона, который при помощи лживого пророчества заманил их в заброшенное здание. Оливия, потрясённая тем, что её видение завело их в ловушку, открывает огонь по демону и наносит ему урон 2. Распорядитель Эндрю говорит ей:

— Пули просто отскакивают от шкуры демона. С виду она напоминает застывшую магму. Что делает Лиам?

Трой, играющий Лиамом, ненадолго задумывается.

— Пушка Соломона ведь до сих пор при мне? Она благословлённая?

Эндрю улыбается.

— Точно. И игнорирует броню демонов.

Трой расплывается в ответной усмешке.

— Тогда, пожалуй, я бросаюсь в атаку на демона с этим револьвером.

При помощи магнума Соломона Лиам наносит демону урон 3 и отправляет тварь обратно в ад. Оливия с облегчением вздыхает, и они вдвоём принимают искать улики, которые мог оставить их враг.

КАЧЕСТВА ОРУЖИЯ

Если твой персонаж начнёт игру, обладая оружием, или получит его в ходе истории, его описание будет включать рейтинг *урона* и качества. Качества — ключевые слова, указывающие на особенности функционирования оружия, ограничения использования и намёки на возможное применение в игре.

- **Ближнее:** это оружие можно эффективно использовать только на ближней дистанции, от 2 до 10 метров.
- **Ближнее/дальнее:** это оружие можно эффективно использовать и на ближней, и на дальней дистанции.
- **Грубое:** это оружие наносит страшные повреждения цели и может невзначай уничтожать окружающие предметы. Для изящной работы оно точно не годится.
- **Дальнее:** это оружие можно эффективно использовать только на дальней дистанции, от 10 метров. Для боя на ближней дистанции оно слишком громоздкое.
- **Игнорирует броню:** это оружие наносит полный *урон* вне зависимости от рейтинга брони цели.
- **Именное:** это оружие мистически связано с владельцем, например — возвращается после метания или его невозможно потерять.
- **Контактное:** это оружие можно использовать только в ближнем бою на дистанции ещё меньшей, чем рукопашная — на расстоянии вытянутой руки.
- **Контактное/рукопашное:** это оружие можно эффективно использовать только в рукопашном или ближнем бою.
- **Легко спрятать:** это оружие легко скрыть из виду, оно достаточно мало, чтобы поместиться в карман пиджака.
- **Оглушающий урон:** вместо нанесения урона оглушающее оружие выводит цель из строя. Персонаж, получивший оглушающий урон, может попытаться **выкрутиться**, чтобы сохранить дееспособность.



- **Огонь:** это оружие наносит *урон* от огня. Оно может воспламенить дерево, сухие тряпки и прочее подобное, а также цель результативной атаки. Сверхъестественные существа, уязвимые к огню, могут получить дополнительный *урон* и/или сбежать в страхе, столкнувшись с таким оружием.
- **Очередь:** это оружие можно использовать как имеющее качество *по площади*, однако такой манёвр опустошает магазин и требует немедленной перезарядки.
- **Перезарядка:** у этого оружия малый боезапас, и его приходится часто перезаряжать в бою.
- **По площади:** атака этим оружием воздействует на какую-то область. В случае использования против группы считай, что все цели находятся достаточно близко друг к другу, так что при определении *урона* размером группы можно пренебречь.
- **Рукопашное:** это оружие можно эффективно использовать примерно в пределах метра (точное расстояние определяет длина боевой части).
- **Рукопашное/ближнее:** это оружие можно эффективно использовать в ближнем бою или в качестве рукопашного.
- **Серебро/хладное железо/освящённое:** это оружие создано из уникального материала или было подобающе освящено. Сверхъестественные существа могут оказаться особенно уязвимы к атакам таким оружием, и против них оно получает качества *игнорирует броню* или +1 *урон*.
- **Урон X:** X — это значение *урона*, который этим оружием можно нанести, без учёта показателя *брони*.
- **Ценность:** это дорогое и редкое оружие. Оно вполне может быть работоспособным и эффективным, однако в первую очередь ценится за внешний вид.
- **Шумное:** все, кто находится неподалёку, точно услышат это и, скорее всего, легко определят источник. Спящие проснутся, бодрствующие насторожатся и т. д.

ПРИМЕРЫ ОРУЖИЯ

Ориентируйтесь на эти примеры, если потребуется определить характеристики нового оружия.

- **Пистолет 9 мм** (*урон 2, ближнее, шумное*).
- **Автомат** (*урон 3, ближнее/дальнее, очередь, шумное*).
- **Кастет** (*урон 1, контактное, легко спрятать*).
- **Винтовка** (*урон 2, ближнее/дальнее, шумное*).
- **Катана из хладного железа** (*урон 3, рукопашное, ценность, хладное железо*).
- **Гранаты** (*урон 3, ближнее, по площади, перезарядка, грубое*).
- **Длинный лук** (*урон 2, ближнее/дальнее*).
- **Дробовик** (*урон 3, ближнее, грубое, шумное*).
- **Пистолет-пулемёт** (*урон 2, ближнее, по площади, шумное*).
- **Пика** (*урон 2, рукопашное/ближнее*).
- **Снайперская винтовка** (*урон 3, дальнее, шумное, перезарядка*).

ГРУППЫ

По большей части насилие в «Городских легендах» — дело личное и происходит один на один, однако бывает и так, что конфликт выходит из-под контроля, и вот уже целые банды самого разного народа сражаются между собой, преследуя свои цели. В этих правилах мы будем называть эти банды (а также взводы солдат, полицейские патрули, отряды самоотверженных спасителей мира и т. д.) группами. Бой, в котором участвуют группы, проходит несколько по иным правилам, нежели стычки одиночек.

РАЗМЕР ГРУППЫ

В бою группа рассматривается как единая боевая единица — нет нужды тратить время, уточняя, что делает каждый отдельный боец. Если говорить кратко, чем больше группа, тем больше *урона* она может вынести и причинить. Группы меньшего размера, скорее всего, постараются избегать прямых столкновений или выбирать цели послабее, поскольку и сами являются более уязвимыми.

Игровые правила разделяют группы по размеру на четыре категории: *малые* (меньше десятка

участников), *средние* (от десяти до двадцати), *большие* (от двадцати до тридцати) и *огромные* (от тридцати до сорока). *Малые* и *средние* группы имеют возможность действовать, не попадаясь никому на глаза, а вот перемещения больших и огромных формирований скорее всего привлекут взгляды горожан, которые могут вызвать полицию, обратиться в прессу и т. д. Появление трех-четырёх десятков вооружённых людей точно переполошит несколько окрестных кварталов.

БРОНЯ И УРОН

Урон, наносимый группой, по большей части зависит от типа оружия, которым вооружена большая часть её участников. Группа тренированных наёмников, вооружённых автоматами (*урон 3*), явно будет смертоноснее группы байкеров с цепями и бейсбольными битами (*урон 1*). Группы, участники которых не обучены использовать оружие — парни с района, вооружённые катанами (*урон 2*), или уличная банда, в которой найдётся всего-то парочка пистолетов-пулемётов и никакого другого оружия (*урон 1*), — наносят на 1 меньше *урона*, чем группа обученных или единообразно снаряжённых бойцов.

Группы могут использовать *броню*, как и отдельные персонажи. Если большинство участников носит одинаковую броню или хотя бы имеет однотипное защитное снаряжение, вся группа получает соответствующий рейтинг *брони*. Вышеупомянутые наёмники скорее всего используют военные защитные комплекты (*броня 2*), тогда как байкеры вряд ли разжились чем-то лучше кожаных косух и парочки полицейских бронежилетов (*броня 1*).

Если группа наносит *урон* отдельному персонажу или другой группе, сравни размер атакующей и атакуемой групп. За каждую категорию размера, на которую атакующая сторона превосходит защищающуюся, наносимый *урон* возрастает на 1. В обратном случае это работает точно так же — чем сильнее группа атакующих проигрывает в категориях размера превосходящему противнику, тем меньше *урона* она нанесёт. Как и в индивиду-

альных стычках, рейтинг *брони* цели вычитается из значения полученного ею *урона*.

КОМАНДОВАНИЕ ГРУППОЙ В БОЮ

Если твой персонаж ведёт группу в бой против одного или двух персонажей, ты можешь ***броситься в атаку***, используя *урон* и *броню* группы. Фактически твои бойцы становятся твоим оружием, включая показатели рейтинга *урона* и дистанции. *Урон*, который противник нанесёт тебе, будет разделён между тобой и твоей группой (см. «Группа получает урон», стр. 118). Естественно, если твои бойцы потеряли друг друга или не могут сконцентрироваться на твоей цели, ты не можешь использовать их в качестве оружия.

Если же твой персонаж ведёт группу против другой группы, в дело вступает специальный ***ход битвы***. Когда ты ***бросаясь в атаку*** сам, то есть шанс избежать ответного *урона*. В случае с группами шанс на то, что одна из сторон сумеет уйти без потерь, весьма невелик: в начавшейся свалке обе группы получают *урон* друг от друга.

Когда ты ведёшь группу в бой против другой группы, ***услышь зов крови***. В случае успеха обе стороны обмениваются атаками и наносят соответствующий *урон*. В случае результата 10+, выбери три варианта. В случае результата 7–9 выбери два.

- Твоя группа получает меньше *урона*.
- Твоя группа наносит *ужасающий урон*.
- Твоя группа занимает ключевую позицию.
- Твоя группа избегает случайных жертв и разрушений.

Получить меньше *урона* означает, что твои бойцы используют оборонительную тактику, и наносимый им *урон* уменьшается на 1 в дополнение к эффектам рейтинга *брони*. Это может понизить боевую эффективность твоей группы, однако таким образом её члены смогут сохранить жизни перед лицом смертельной опасности.



Нанося ужасающий урон, твои бойцы пытаются взять врага за горло, врываются в ряды противника с отчаянной яростью, временно увеличивая свой рейтинг урона на 1. Учти, что это больше, чем просто дополнительный пункт урона. Ужасающий урон — это всегда болезненно и страшно для противника.

Заняв ключевую позицию, твоя группа получает превосходство или занимает выгодное место. Противник будет находиться в невыгодном положении, пока не сумеет заставить тебя отступить или сдать позицию.

Пункт избежать случайных жертв и разрушений говорит сам за себя — никто из прохожих не пострадал и ничья частная собственность не была уничтожена. Если ты не выбрал этот вариант, Распорядитель имеет право заявить, что в результате твоей атаки был нанесён урон случайным свидетелям или окружающим объектам и постройкам.

Ведя группу в бой, ты получаешь тот же урон, что и твои бойцы, если они целенаправленно не защищают или не прикрывают тебя. В конце концов, у тебя те же шансы поймать пулю, что и всегда, пусть даже сейчас с тобой целая толпа народу.

Рокси возглавляет свою стаю оборотней (урон 2, малая группа, броня 1, грубое) в сражении против отряда бойцов двора фей, враждующего с новым союзником стаи. Будучи предводителем, она прислушивается к зову крови и ведёт в бой группу против банды троллей, на которых оборотни наткнулись в городском парке после заката. Рокси получает неполный успех (7–9) и выбирает занять ключевую позицию и избежать случайных жертв и разрушений.

Группа троллей (урон 2, средняя группа, броня 0) и оборотни наносят друг другу урон. Тролли получают урон 1 (рейтинг урона оборотней 2, но тролли превосходят их на одну категорию размера группы). Группа Рокси, включая её саму, получает урон 2 (рейтинг

урона троллей 2, +1 за численное превосходство, –1 за броню оборотней).

Распорядитель Марк говорит играющему Рокси:

— Ты получаешь 2 ранения, но вам удалось оттеснить троллей к краю парка. Похоже, что вы сумели их здорово разделить. Они явно пытаются прорваться к густой роще в центре парка, но вы не даёте им туда попасть. Пока вам удастся это делать, твоя группа получает броню +1. Кроме того, под перекрёстным огнём оказались несколько подростков, но тебе удалось не дать своим бойцам навредить случайным свидетелям. Зак почти бросился вслед одному из них, но твоего короткого рыка хватило, чтобы он вернулся в строй. Какими будут твои дальнейшие действия?

Если ты не возглавляешь группу — скажем, командиром является какой-то другой персонаж, — ты не можешь использовать **ход битвы**. В этом случае ты используешь свои ходы против отдельных бойцов, нанося урон и избегая атак, пока группы сражаются.

ГРУППА ПОЛУЧАЕТ УРОН

Группы могут перенести до 6 единиц урона вне зависимости от размера. От решения Распорядителя и природы группы зависит, сколько урона она сможет вынести прежде, чем отступит или сдастся. Безмозглая нежить скорее всего будет сражаться до последнего, а команда смертных охотников подхватит павших и спасётся бегством после того, как потеряет парочку бойцов. Группа с сильным предводителем, особенно если это персонаж игрока, скорее всего будет сражаться храбро и стойко.

Любая группа, получившая 6 и более урона, окончательно разбита и уже не способна сражаться. Команда распадается, бойцы слишком изранены, чтобы продолжать бой. Персонаж, стоящий во главе группы, получившей 6 и более урона, больше не может **вести её в бой**, даже если сам он пока что в состоянии продолжать драку.

Используй следующие описания для толкования полученного урона.

- **1–2 урона:** парочка травм, несколько лёгких и тяжких ранений, убитых нет.
- **3–4 урона:** много травм, несколько тяжких ранений, возможно, пара убитых.
- **5–6 урона:** увсех тяжкие ранения, много убитых.

Группа — не просто безликое оружие для уничтожения врага. Каждый боец обладает своей судьбой, мотивацией, взглядами на мир. Слишком часто рискуя жизнями своих людей, ты однажды можешь оказаться в неприятной ситуации. Уделяй им внимание. Не думай, что твои бойцы всегда будут с готовностью бросаться за тебя в драку — в них нужно поддерживать боевой дух. Кто-то раззадоривает бойцов руганью, кто-то сулит им золотые горы — всё это действенные методы. А когда члены группы начинают погибать, то рано или поздно выжившие являются к тебе, уверенные, что на тебе лежит часть ответственности.

Через несколько ходов оборотни Рокси убивают достаточно троллей, чтобы сломить их сопротивление (нанесено 4 единицы урона). Враг разбит, и Рокси воем созывает стаю. Увы, не все волки отвечают на призывы (стая также получила 4 единицы урона). Вопреки всем стараниям и предостережениям, изломанное тело Зака лежит на краю парка — болезненное свидетельство того, что порой союзы, заключённые Рокси, слишком дорого обходятся её соратникам

Марк говорит:

— Сердце Алии разбито. Рыдая, она поднимает тело Зака, но её горе не может вернуть его к жизни. Она оборачивается к тебе и выкрикивает: «Мы говорили, что так будет! Он говорил! Почему ты не слушала? Почему мы вообще дерёмся за кровососов?!». Рокси, твои действия?



ДОЛГАЯ ИГРА



РАЗВИТИЕ

Персонажи «Городских легенд» не статичны. События истории влияют на содержимое твоего буклета, и это обоюдный процесс. Правила и сюжет идут рука об руку.

Иногда ты вносишь изменения в буклет после какого-то достижения.

Стая оборотней Рокси освобождает другую стаю, члены которой томились в плену у чародея в восточной части города. Не имея своей территории, многие освобождённые волки присоединяются к команде Рокси. Распорядитель Марк говорит, что её стая увеличивается в численности с малой до средней. У Рокси в стае становится больше бойцов, а также ртов, которые придётся кормить.

Соломон попросил Лиаму, чтобы тот сделал ему в своей мастерской новую снайперскую винтовку, и чтобы прикрывать товарищей огнём на расстоянии. Распорядитель Эндрю определяет характеристики винтовки и просит того, кто играет Соломона, записать их в свой буклет. Теперь у него есть это оружие.

Иногда сам сюжет вносит изменения в буклет, а тебе приходится жить с этим дальше.

После того, как Уэсли бросился в атаку на забравшееся в его квартиру чудовище, прибегнув к власти над стихиями, начался пожар, в котором погибло всё имущество Уэсли, включая коллекцию реликвий. Распорядитель Марк велит тому, кто играет Уэсли, вычеркнуть кабинет из буклета.

Адские приспешники Гарета не пережили бой с другой командой демонов. Распорядитель Эндрю просит игрока стереть группу бойцов из буклета Гарета. Они все мертвы.

Повышения работают чуть иначе: ты вносишь изменения в буклет, а история подстраивается под них. Чаще всего тебе будет требоваться обсудить с Распорядителем подробности того, как встроить вымышленное повышение в сюжет.

Прорицательница Пифия в ходе очередного повышения выбирает вариант «получить кабинет». Вместе с Распорядителем они решают, что её коллекция инкунабул и реликвий доросла наконец до той точки, когда гадающая лавка превращается в полноценный колдовской кабинет. Осталось заглянуть в описание архетипа чародея и найти соответствующие правила.

Вампириша Вероника получает повышение и выбирает «новый ход вампира». Ей нравится ход убежище, потому что она уже устала каждое утро искать безопасное место для дневной спячки. Вместе с Распорядителем они решают, что ей удалось отыскать небольшой ночной клуб в центре города и взять на крючок тамошнего владельца.

ПРИКОСНОВЕНИЕ К МИРАМ

Чтобы получить повышение, тебе необходимо прикоснуться ко всем четырём мирам, то есть — отметить соответствующие поля в своём буклете. Не важно, в каком порядке ты будешь это делать, однако нельзя прикоснуться к миру повторно, пока ты не сделал того же с тремя оставшимися. Иными словами, если ты отправился на поиски по миру Смертных, а это поле в буклете уже отмечено, второй раз отметить его нельзя.

Далее перечислены все возможные способы прикосновений к мирам.

- Востребовать долг.
- Запустить ход близости.
- Погасить долг.
- Совершить ход расследования.
- Совершить ход, в описании которого обозначено прикосновение к миру.



Успешно *отсрочив долг*, ты не прикасаешься к миру кредитора. Для этого требуется сдержать своё слово. С другой стороны, персонажу, который *востребовал долг*, засчитывается *прикосновение к миру* должника, даже если тот сумел отсрочить расплату.

Когда все поля *миров* будут отмечены в твоём буклете, ты очищаешь их, получаешь своё *повышение* и можешь выбрать один из пунктов из соответствующей таблицы в своём буклете. Каждый из этих вариантов приобретает лишь раз, но никто не мешает тебе *прикасаются к мирам* снова и снова, чтобы получать больше *повышений*.

В течение одной игровой серии вполне возможно получить больше одного *повышения*, особенно если ты будешь совершать много *ходов расследования* и активно работать с должниками и кредиторами. Другими словами, скорость развития твоего персонажа полностью в твоих руках.

ПОВЫШЕНИЯ

Большинство доступных *повышений* не нуждаются в дополнительных пояснениях. Это *повышение основных характеристик*, получение новых *ходов* архетипа и т. д. Здесь мы рассмотрим менее очевидные пункты.

Развитие характеристик

- ☐ [характеристика] +1 (максимум +3).
- ☐ +1 к любой основной характеристике (максимум +3).
- ☐ +1 к любой характеристике причастности (максимум +3).

Обладая значением характеристики +3, ты больше не можешь приобретать ни одно из перечисленных здесь *повышений*, связанных с этой характеристикой. Если максимум пока не достигнут, выбранный показатель увеличивается на 1. Не забывай, что развивая одну из *характеристик причастности*, ты увеличиваешь общее количество пунктов, вложенных в эту область, а значит — получаешь шанс устанавливать более сильные связи с большим количеством *миров* одновременно.

Новые ходы

- ☐ Новый ход [архетипа].
- ☐ Ход другого архетипа.

Если ты и сумел получить *ход* другого архетипа, это не значит, что ты автоматически получаешь доступ ко всем связанным с ним способностям. Не выйдет использовать заклинания *чародея*, научившись всего лишь *фокусировке силы*, или принимать демоническое обличье *меченого*, взяв *ход мой внутренний дьявол*. Дополнительные возможности можно открыть лишь с помощью *повышения*, меняющего твой архетип, а чтобы измениться настолько, необходимо пройти путь до конца. Конечно, твой Распорядитель может дать тебе доступ к дополнительным способностям другого архетипа, если этого требует сюжет.

Новый мир

- ☐ Смена принадлежности к миру.

Если ты решил, что твои друзья из другого *мира* стали тебе милее нынешних собратьев, то вполне можешь перейти в другое глобальное сообщество. Расскажи Распорядителю, как ты видишь этот процесс в рамках сюжета. Уменьши на 1 значение характеристики *причастности к миру*, который покидаешь. Увеличь на 1 *причастность* к своему новому *миру*.

С этого момента весь город начнёт воспринимать тебя как члена другого сообщества. Особенности *хода «протянуть руку помощи»* или *«встать на пути»* также изменятся соответственно. Все, с кем ты разделяешь *ход близости* или по отношению к кому используешь *долги*, *прикасаются* к твоему новому *миру*, а ты можешь задать дополнительный вопрос, пытаясь *распознать мотивы* кого-то, принадлежащего к сообществу, в которое теперь входишь.

Смена принадлежности к *миру* — это сложный процесс, а не просто ревизия игромеханических эффектов. Ты становишься *Чародеем*, который лучше знаком с уличной жизнью (*мир Ночи*), чем с политической. Слугой демона, для которого интересы смертных (*мир Смертных*) важнее испол-

нения условий контракта. Кое-кто из представителей твоего нового мира может не доверять тебе, пока ты должным образом не проявишь себя...

Удаление шрамов и инаковости

- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от шрама.

Улицы оставляют на душах и телах героев следы своих когтей, но со временем можно избавиться от напоминаний о былых неудачах. Приобретение этих *повышений* означает, что твой персонаж каким-то образом исцелился. Сообщи Распорядителю, как ты привёл себя в порядок. Религиозное прозрение? Очередное дело на благо собратьям? А может, ты сумел наконец отпустить прошлые беды и сделал шаг навстречу новой судьбе?

Места, места, места

- ☐ Получить кабинет.
- ☐ Получить мастерскую.

Некоторые архетипы в ходе истории могут обзавестись *мастерской* или *кабинетом*. Выбирая один из этих вариантов, просто загляни в буклет *ветерана (мастерская)* или *чародея (кабинет)*.

Новые особенности и качества

- ☐ Добавь ещё 2 качества к своему облику волка (волк).
- ☐ Добавь ещё 2 особенности кабинета (чародей).
- ☐ Добавь ещё 2 особенности мастерской (ветеран).
- ☐ Добавь преимущество своему предмету силы (чародей).
- ☐ Получи ещё 3 заклинания (чародей).

Некоторые архетипы в ходе истории могут улучшать уже существующие способности или инструменты. Расскажи Распорядителю, как твой персонаж производит выбранные тобой усовершенствования — возможно, это требует особых тренировок либо специальных магических воздействий. Не исключено, что полученные качества проявятся не мгновенно, однако всегда можно решить, что всё произошло между игровыми сериями.

☐ Вычеркнуть одно демоническое задание из своего контракта (меченый).

☐ Избавиться от одного недостатка своего кабинета (чародей).

☐ Устранить беду на своей территории (волк).

Кроме того, некоторые *повышения* позволяют разобратся с проблемами, от которых страдают твои владения или ты сам. Порой это можно логично и интересно встроить в сюжет игры, к примеру, если твой персонаж всю серию целенаправленно старается избавиться от одного из таких недостатков. В остальных случаях вы опять же можете принять общее решение, что всё произошло в период между игровыми сериями.

Конец твоей истории

- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Отправиться в мир иной.
- ☐ Сменить архетип.

Всё кончается рано или поздно. Выбирая одно из этих *повышений*, ты заканчиваешь текущую историю персонажа. Если речь идёт о безопасном уходе на покой, ты должен описать, в какое именно лучшее место (в прямом или переносном смысле) отправляется твой персонаж. Возможно, он возвращается в Аркадию, просто навсегда покидает город или обрывает все связи с миром потусторонних интриг и селится на берегу уединённого озера. Что бы ты ни решил, с этого момента Распорядитель не имеет права использовать твоего персонажа в качестве будущей проблемы или угрожать ему. Покой есть покой — даже на этих коварных улицах.

Смена архетипа — другая история. После этого *повышения* персонаж остаётся в игре, хотя и превращается в нечто новое, оставляя за спиной прошлую жизнь. *Охотник* не уберётся, и его укусил *вампир*. *Фея* заключает договор с демоном и становится *меченым*. Городское фэнтези в принципе отличается изобилием персонажей, чья жизнь однажды внезапно круто изменилась.



Изменяя архетип, ты действуешь следующим образом.

- Всё, что ты получил от прошлого архетипа, остаётся при тебе: *ходы*, основные характеристики и характеристики причастности, долги, снаряжение.
- Уточни, что ты потеряешь после своего изменения, и откажись от этого навсегда. Если *волк* отказывается от своей *территории*, чтобы стать *ветераном*, вернуть её он уже не сумеет.
- Получи всё, что даёт тебе новый архетип: *ходы*, снаряжение, дополнительные способности и инструменты — в точности, как если бы ты начал играть нового персонажа этого архетипа.

Если возникают сомнения, окончательное решение, что именно ты теряешь, а что нет, остаётся за Распорядителем.

ГРУППЫ

У нескольких архетипов имеется возможность в качестве повышения получить под своё командование группу или присоединиться к ней. К тому моменту, когда большинство героев получает доступ к этим *повышениям*, они уже успевают заслужить себе имя в городе, и именно потому вокруг них начинают собираться единомышленники или почитатели. Впрочем, это не отменяет необходимости проработки подробностей с Распорядителем.

Джастин выбирает для своего персонажа Рашида повышение «Присоединиться к обществу стражей или возглавить его». Распорядитель Марк спрашивает:

— Хочешь начать с небольшой «добровольной дружины» в компании нескольких охотников, с которыми познакомился в прошлой серии, или присоединишься к более крупному тайному обществу, выходящему за пределы твоей сети знакомств?

Джастин ненадолго задумывается. Ему по душе идея иметь под рукой команду быстрого реагирования из ребят, которые в случае чего могут прикрыть спину, однако куда

сильнее он хочет расширить горизонты истории, поучаствовать в древних заговорах и тайных собраниях...

— Пожалуй, я выберу тайное общество.

Марк кивает:

— Хорошо. Ты не знаешь, что это за люди, сколько их и чем точно они занимаются, так что пусть они сами отыщут тебя. Рашид находит письмо в своём почтовом ящике: ни почтовой марки, ни обратного адреса. Вместо этого на конверте стоит одинокая печать — вензель в виде рукописной буквы «Q», оттиск сделан багровыми чернилами. Тебе приходит в голову мысль, что это вполне может быть кровь... Но это ведь глупости, верно? Твои действия?

Повышения причастности к группе уникальны для каждого архетипа. Это может быть банда восторженных персонажей, которых ты завербовал. В других случаях речь идёт о неформальном товариществе или команде единомышленников, состоящих между собой в далёких родственных связях, в которой все так или иначе нуждаются друг в друге. Ходы, связанные с твоей группой, позволяют прикоснуться к миру, как ходы расследования.

Вампир: клан

Клан — это сообщество вампиров, повязанных кровью и общим проклятием, отчасти напоминающее своеобразную семью. Вампиры-новички не сразу получают доступ к этому ресурсу, но рано или поздно глава клана должен даровать новоприбывшему полное членство. Как любое уважающее себя криминальное сообщество, клан вампиров занимается какой-то коммерческой деятельностью, что налагает определённую ответственность на причастных.

- ☐ Присоединиться к клану вампиров или возглавить его.

По умолчанию твой клан является широко распространенной сетью вампиров, поддерживающих регулярную связь. Приобретая это повышение, ты

получаешь *ход «глаза повсюду»* и выбираешь две области деловых интересов своего клана:

- азартные игры (легальные и нелегальные),
- бары и клубы,
- высокая мода,
- контрабанда.
- музыка / шоу,
- нелегальные лекарственные препараты,
- проституция.

□ **Глаза повсюду:** если ты просишь своих собратьев по клану проследить за кем-то в городе, *погрузись в мир Ночи*. В случае успеха кому-то удаётся заметить твою цель и не потревожить её при этом. При результате 10+ это происходит быстро: если выдвинешься прямо сейчас, как раз успеешь застать цель врасплох, уязвимую и ни о чем не подозревающую. В случае провала страсти твоих собратьев-вампиров берут над ними верх раньше, чем ты успеваешь добраться до места, и кому-то пускают кровь.

Область интересов твоего клана определяет, какой именно ответ ты получишь, однако вампиры распределены по городу настолько широко, что имеют шанс отыскать практически кого угодно. При результате 10+ ты гарантированно поймаешь свою цель, если отправишься за ней немедленно и по пути не натолкнёшься на какие-то препятствия. Пострадавшая в результате провала личность — это не обязательно окажется твоей целью, но тут ничего не поделаешь — нельзя впутать в свои дела целый клан вампиров и не сломать при этом пару чужих ног.

Если ты стоишь во главе клана, собратья будут ожидать, что ты станешь разрешать общие проблемы и внутренние конфликты. Если же ты всего лишь один из вампиров в организации, предводитель может явиться к тебе и потребовать послужить общему делу.

Волк: стая

Волку-одиночке трудно охранять свою территорию. Большинство оборотней стараются набрать

полноценную стаю, чтобы поддерживать порядок в своих владениях. Волчья стая — это группа оборотней (по меньшей мере пятеро), обитающих на одной территории.

□ Присоединиться к волчьей стае или возглавить её.

По умолчанию твоя стая — это 5–10 свирепых оборотней (*урон 3, малая группа, броня 1, дикое, стремление: охотиться*), живущих на твоей территории. Пока ты сохраняешь позицию вожака, ты получаешь *ход вожак стаи*.

Приобретая это повышение, выбери 1 вариант.

- В волчьем облике твои бойцы используют импровизированные самодельные доспехи. *Броня +1.*
- В твоей стае достаточно много провидцев или оккультистов. Она получает качество *обычай*.
- Твои волки весьма территориальны и целеустремлённы. Стремление: *защитить*.
- Твоя стая обучена использовать в бою эффективные тактические приёмы. Группа избавляется от недостатка: *дикое*.

Также выбери 2 варианта.

- В твоей стае постоянная текучка, волки приходят и уходят по собственному желанию. Стремление: *бродяжничать*.
- Твои волки ещё не обтёрлись на улицах или просто слишком молоды и неопытны, так что иногда допускают промахи на поле боя. *Урон –1.*
- Твои волки преданны тебе даже больше, чем ты им. Добавь качество *фанатики*.
- Твоя стая питается плотью своих жертв, даже если речь идёт о людях. Стремление: *пожирать*.
- Твоя стая служит духу этих мест или стражу твоей территории. Стремление: *служить*.

□ **Вожак стаи:** когда ты пытаешься заставить стаю исполнить твою волю, *погрузись в мир Ночи*. При результате 10+ ты получаешь все три варианта. При 7–9 выбери один.

- Они делают то, что ты хочешь.
- Они не начинают драку.
- Тебе не приходится устраивать показательную расправу над одним из них.



В случае провала кто-то из стаи бросает тебе вызов, предлагая побороться за место вожака.

Тебе не требуется прибегать к этому ходу каждый раз, когда ты велишь волкам что-то сделать. Ты вожак, так что в большинстве случаев твои приказы не обсуждаются. Однако если ты хочешь, чтобы они сделали нечто, противоречащее их природе или по-настоящему опасное, может потребоваться показать зубы. Ниже приведены примеры комбинаций для результата 7–9.

- Они исполняют то, что ты хочешь, но тебе придётся хорошенько подраться, а также сделать из одного показательный пример для остальных.
- Они не станут исполнять то, что ты хочешь, но ты избегаешь драки, сделав из одного показательный пример для остальных.
- Они не станут исполнять то, что ты хочешь, и тебе не приходится делать из кого-то примера для остальных — потому что дело заканчивается дракой.

Начало драки здесь означает вполне реальную потасовку — часть стаи выходит против тебя и наносит некоторый урон. Сделать показательный пример из кого-то — продемонстрировать силу, швырнуть его на землю, проявить превосходство и т. д. В случае провала кто-то пытается оспорить твоё право вожака, однако перед этим ему может потребоваться какое-то время, чтобы набраться храбрости. Не стоит думать, что претендент будет вести себя глупо, рискуя ради своих притязаний подставить под удар остальную стаю.

Если ты просто член стаи, то делами заправляет вожак. Будем надеяться, вы двое как-то уживётесь вместе.

Знающий: общество стражей

Общество стражей — это группа смертных, объединившихся для борьбы с потусторонним влиянием в городе. Старейшие и наиболее традиционные из таких организаций — тайные общества, корни которых ведут к университетам Лиги Плюща и тамошним братствам отпрысков бога-

тых родов. В последнее время, впрочем, начали возникать менее аристократичные объединения, занимающиеся приблизительно тем же, но в пределах одного квартала или городского района. И те и другие осведомлены о существовании потусторонних сил и постоянно набирают в свои ряды людей, готовых сражаться за человечество.

- ☐ Присоединиться к обществу стражей или возглавить его.

Выбирая это *повышение*, ты должен определить с Распорядителем, о каком именно обществе идёт речь. Вся организация не станет сражаться за тебя без по-настоящему весомой причины, однако ты получаешь доступ к *ходу узы братства* до тех пор, пока твои отношения с обществом по какой-то причине не испортятся.

- ☐ **Узы братства:** обращаясь к своим товарищам из общества стражей за информацией, *погрузись в мир Смертных*. В случае успеха кто-то из представителей организации обладает важными для тебя сведениями и готов поделиться ими. При результате 7–9 полученная тобой от них информация поднимает ещё больше вопросов, либо в итоге ты оказываешься в серьёзной опасности — выбери сам. В случае провала ты узнаёшь, что твоё общество уже вовлечено в конфликт, о котором ты пытаешься разузнать, и выступает на стороне твоего врага.

Использование *уз братства* во многом напоминает ход «*отправиться на поиски*», но тут стоит отметить, что общество стражей делится с тобой информацией безвозмездно, даже если ты получил неполный успех (7–9).

Меченый: демонические прислужники

Даже в работе на демона в конце концов случаются карьерные продвижения — скажем, до менеджера среднего звена. Прислужники — это банда демонов, откомандированных из Преисподней тебе

в подчинение до той поры, пока «старшие партнёры» считают, что тебе требуется такая помощь.

□ Получить демонических прислужников.

По умолчанию твои прислужники — это небольшая группа из 5–10 демонов (урон 2, малая группа, броня 2, демонические, непокорные), которые работают на тебя потому, что являются подчинёнными твоего хозяина. Выбирая это повышение, ты получаешь ход «менеджер среднего звена».

Выбери один вариант.

- Каждый твой прислужник может принимать демонический облик. +1 урон.
- По какой-то (возможно, сверхъестественной) причине ты лучше контролируешь своих прислужников. Группа избавляется от недостатка: *непокорные*.
- Твои прислужники — это банда из 10–20 демонов. Средняя группа вместо малой.
- Ты лично отбирал своих прислужников в Преисподней. Добавь преимущество: *преданные*. Также выбери два варианта.
- Твои прислужники — жестокие и агрессивные чудовища. Недостаток: *дикари*.
- Твои прислужники выполняют некий мрачный план для твоего хозяина. Недостаток: *бесчестные*.
- Твои прислужники настолько презирают человеческий облик, что частично изменили его под себя. Недостаток: *вызывают беспокойство*.
- Твои прислужники привлекают внимание смертных охотников. Недостаток: *под прицелом*.
- Твои прислужники пристрастились к чему-то, чего просто нет в Преисподней. Недостаток: *зависимость*.

Мигель в результате очередного повышения дарует своему персонажу Гарету демонических прислужников. Гарет запрашивает группу боевиков у своего покровителя. Мигель выбирает вариант «ты лично отбирал своих прислужников в Преисподней» и добавляет новым подчинённым своего героя преимущество «преданные». Также он выбирает варианты «твои

прислужники презирают человеческий облик» и «твои прислужники выполняют некий мрачный план для твоего хозяина». Мигель записывает недостатки «вызывают беспокойство» и «бесчестные». Теперь характеристики группы выглядят так: урон 2, малая группа, броня 2, демонические, преданные, непокорные, вызывают беспокойство, бесчестные.

Распорядитель Эндрю спрашивает:

— Как именно проявляются их недостатки?

Мигель отвечает:

— Думаю, моим демонам попросту не нравятся их человеческие лица. Они постоянно наносят себе порезы и всячески уродуют себя. Кроме того, они время от времени обсуждают Лиаму, ветерана, но замолкают, стоит мне появиться поблизости. Подозреваю, демоны могут планировать месть за какие-то давние дела Лиамы, в результате которых когда-то были задеты интересы моего покровителя.

□ Менеджер среднего звена: веля своим демонам разобраться с какой-то проблемой, погрузись в мир Хаоса. При результате 10+ они в точности следуют приказу, и никто не может отследить их связь с тобой. При 7–9 они либо проваливают задание, либо улики ведут к тебе — выбери сам. В случае провала они выполняют приказ буквально, и это приводит к катастрофе.

Помни, что даже результат 10+ не позволит тебе избежать последствий плохого планирования — полный успех здесь означает лишь точное исполнение инструкций и невозможность отследить твою причастность к делу. В случае провала даже хороший план приводит к чему-то непредвиденному и ужасному.

Призрак: собрание духов

Не все призраки полностью обитают на нашей стороне реальности. Есть и такие, кому не повезло оказаться на вечном перепутье, застряв меж двух



миров посреди перехода из прошлой жизни к новой. Собрание духов — это колония таких несчастных душ, привязанных к месту или объекту, что удерживает их на полпути в иную реальность.

□ Присоединиться к собранию духов или возглавить его.

Выбрав это повышение, проработай с Распорядителем описание собрания духов. Где они обитают? Как ты познакомился с ними? Что в тебе привлекло их? Что за объект или место удерживают их на этом свете? Рассматривай выбранный предмет как **якорь**, даже если у тебя нет соответствующего *хода*. Кроме того, ты получаешь доступ к *ходу* «голоса», если **якорь** собрания духов находится в безопасности.

□ **Голоса:** показав своим товарищам по собранию духов некий объект, *погрузись в мир Ночи*. В случае успеха задай им вопросы, на которые они ответят честно. При результате 10+ задай два вопроса. При 7–9 — один вопрос.

- До кого на другой стороне можно достучаться при помощи этого объекта?
- Каким особым образом призрак может использовать этот объект?
- Когда и где закончится история этого объекта?
- Кто создал или породил этот объект?
- Что голоса с другой стороны могут сообщить об этом объекте?

В случае провала считай, что попытка *явить сущность*, чтобы услышать потусторонние голоса, но потерпел неудачу.

Большую часть той же информации ты можешь получить, *явив сущность*, однако **голоса** предоставляют тебе возможность сделать это без риска *принять инаковость* и позволяют задать более конкретные вопросы.

Фея: двор фей

Твоим личным двором будет являться собрание фей, принёсших вассальную присягу непосред-

ственно тебе, а не кому-то стоящему над тобой. Большинство фей с личным двором получают титул — герцога или герцогини, например, — но есть, впрочем, и те, кто до поры не спешит кичиться своим высоким статусом.

□ Присоединиться к двору фей или возглавить его.

Выбрав это *повышение*, ты должен обсудить с Распорядителем имена нескольких второстепенных персонажей из числа фей, которые входят в твой двор, и проработать причины, по которым они приняли решение присягнуть тебе на верность. Тут возможны разные варианты. Общего характера — присяга на год и один день в обмен на защиту, или конкретные — каждый месяц убивать одного смертного в обмен на каплю твоей крови. В любом случае каждый член твоего двора приносит тебе отдельную клятву, условия которой требуют определённых действий как от него, так и от тебя.

Твой двор не является группой, которая будет за тебя сражаться, но как сюзерен ты всегда имеешь рычаг, при помощи которого можно убеждать любого из своих вассалов, не прибегая к соблазнению, угрозам или *долгам*, если только не согласишься о чем-то по-настоящему опасном или невероятно жестоком. До тех пор, пока твой двор остаётся связан вассальными клятвами, ты получаешь доступ к *ходу* «дебютант».

□ **Дебютант:** представляя смертного своему двору, *погрузись в мир Хаоса*. В случае успеха ты наделяешь своего протеже одной из волшебных сил фей. Смертный, принеся публичную присягу, сможет использовать эту способность в дальнейшем. При результате 7–9 помимо этого дебютант получает незримую отметку твоего двора, которая останется с ним, даже если в будущем он нарушит клятву и покинет твой двор. В случае провала один из твоих вассалов замечает, что твой протеже уже несёт печать кого-то из могущественных фей другого двора, и твоей власти не хватит, чтобы ввести его в свой двор.

Обычно представление дебютанта требует ритуала — придумайте его вместе с Распорядителем. Можешь взять одну из волшебных сил фей из своего буклета либо с одобрения Распорядителя придумать что-то новое.

УЛУЧШЕННЫЕ ХОДЫ

Улучшенный ход отличается от обычного тем, что к его возможным результатам добавляется ещё одна степень успеха при результате 12+. В остальном ход остаётся тем же, что и раньше.

□ Улучшить 3 общих хода.

Говоря проще, *улучшив ход*, ты получаешь возможность выбрать больше вариантов успеха, чем при 10+. **Охотник** — единственный архетип, которому доступны улучшения всех *общих ходов*. Остальные смогут в перспективе сделать это только с шестью из семи *ходов*, так что выбирай мудро. Если решение принято, изменить его уже нельзя. Далее изложены детали *улучшения ходов*.

БРОСИТЬСЯ В АТАКУ

Если собираешься *броситься в атаку*, ты должен *услышать зов крови*. В случае полного успеха ты наносишь заявленный *урон*, а также выбираешь один из приведённых ниже вариантов.

- Ты наносишь ужасный *урон*.
- Ты лишаешь противника чего-то.

При результате 7–9 выбери ещё один вариант из приведённых ниже.

- Тебе наносят *урон*.
- Ты оказываешься в непростой ситуации.

При 12+ твой противник должен выбрать из двух вариантов: он сдаётся сам, либо ты водишь его из строя.

Улучшение хода «*броситься в атаку*» кардинально изменяет принцип его работы. При 12+ ты наносишь *урон* и выбираешь вариант из верхнего списка (который на 10+), а также даёшь своему противнику нелёгкий выбор: сдаться или получить дополнительное количество ранений, доста-

точное, чтобы выйти из строя. Цель всё ещё имеет право на самостоятельное решение, однако в любом случае не может продолжать бой.

Если собираешься атаковать персонажа игрока, перед тем как бросать кубики, напомни, что *ход улучшенный*. Если ты получаешь результат 12+, а противник отказывается сдаться, ты можешь по собственному выбору оставить его без сознания до конца сцены или нанести *урон 5 (игнорирует броню)*, вне зависимости от того, какое оружие используешь.

ИЗБЕЖАТЬ НЕПРЯТНОСТЕЙ

Если собираешься *избежать неприятностей*, ты должен *услышать зов крови*. При результате 10+ выбери один, а при 7–9 — два из приведённых ниже вариантов.

- Ты получаешь *урон* во время побега.
- Ты оказываешься в ещё большей опасности.
- Ты вынужден бросить что-то важное.
- Ты задолжал кому-то в процессе побега.
- Ты поддаёшься своей природе и *принимаясь* *инаковость*.

При 12+ ты уходишь и узнаёшь кое-что важное.

Улучшив этот *ход*, ты получаешь доступ к единственной предусмотренной правилами возможности по-настоящему выйти сухим из воды. Получив результат 12+, ты не только покидаешь сцену полностью беспрепятственно (не выбирая ни одного из вариантов), но Распорядитель также сообщает тебе некую ценную в данной ситуации информацию. Если сказанное Распорядителем не кажется тебе таким уж важным, смело говори ему об этом.

УБЕДИТЬ ВТОРОСТЕПЕННОГО ПЕРСОНАЖА

Когда *убеждаешь второстепенного персонажа* при помощи обещаний, угроз или обольщения, *следуй велению сердца*. В случае успеха собеседник делает то, что ты просишь. При результате 7–9 он может выдвинуть свои дополнительные условия или потребовать с тебя ответной услуги (*долг*).



Если перед броском ты востребуешь долг с этого персонажа, то получишь +3 к результату убеждения.

При 12+ твой собеседник делает то, о чём ты просишь, и помогает тебе, пока эта история не будет закончена.

При помощи *улучшенного убеждения* ты можешь вовлекать второстепенных персонажей в более длительные взаимоотношения, чем простые долговые обязательства. *Помогает, пока история не закончится*, означает, что персонаж работает с тобой до того момента, пока дело, о котором вы говорили, не будет выполнено. К примеру, если ты запугиваешь вампира-контрабандиста, выбирая из него информацию о пропавшем ребёнке, при 12+ тебе удаётся вселить в него такой ужас, что обычно равнодушный к таким вещам торгаш будет помогать тебе в поисках до самого конца.

РАСПОЗНАТЬ МОТИВЫ

Когда ты пытаешься *распознать чьи-то мотивы*, прислушайся к голосу разума. В случае успеха получи два шанса. При результате 7–9 цель также получает один шанс против тебя. Взаимодействуя с целью, можешь тратить по одному шансу на то, чтобы задать один вопрос тому, кто её играет:

- Кто дёргает тебя за ниточки?
- Что не нравится твоему персонажу в _____?
- Что твой персонаж надеется получить от _____?
- Какямогудобиться от твоего персонажа _____?
- Каких возможных событий боится твой персонаж?
- Как я могу сделать так, чтобы твой персонаж *задолжал мне*?

Если ты и цель принадлежите одному и тому же миру, ты можешь задать ещё один дополнительный вопрос даже в случае провала.

При 12+ ты можешь задавать любые вопросы, а не только те, что приведены в списке.

Всё верно. Задай любой вопрос, даже что-нибудь вроде: «Ты сказал мне правду?» Твой собеседник — открытая книга.

ОДУРАЧИТЬ ИЛИ СБИТЬ С ТОЛКУ

Когда ты пытаешься *одурачить или сбить с толку* кого-то, тебе нужно *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха цель обманута как минимум на текущий момент. При результате 10+ выбери три варианта из приведённых ниже. При 7–9 выбери два.

- Ты создаёшь возможность.
- Ты узнаёшь о слабости или изъяне.
- Ты запутываешь цель на какое-то время.
- Ты избегаешь дальнейших затруднений.

При 12+ ты получаешь все четыре варианта и выбираешь один, эффективность которого удваивается.

Создать удвоенную возможность может означать создание двух возможностей сразу или настолько удачный шанс, что ты сам не поверишь в подобную щедрость со стороны Распорядителя.

Узнав о двойной слабости, ты либо замечаешь сразу две уязвимости оппонента, либо Распорядитель расскажет тебе об изъяне цели, который ты сможешь крайне эффективно использовать, не сходя с места.

Дважды запутать цель на какое-то время означает, что любая ложь, которую ты только что скормил оппоненту, кажется ему непреложной истиной. Даже близкие родственники и лучшие друзья теперь не сумеют переубедить его.

Дважды избежав дальнейших затруднений, ты покидаешь сцену или меняешь свою позицию, что не требует броска кубиков. Пока оппонент отвлечён, тебя для него не существует.

ВЫКРУТИТЬСЯ

Когда дела идут не лучшим образом, и ты пытаешься как-то *выкрутиться*, скажи Распорядителю, какой ситуации ты хочешь избежать, и *собирайся с духом*. При результате 10+ всё хорошо. При 7–9 Распорядитель скажет, чего тебе это стоило.

При 12+ тебе удаётся поколебать уверенность оппонента. Сообщи, чем ему придётся пожертвовать, чтобы осуществить свои намерения.

В данном случае результат 12+ означает обратный вариант результата 7–9: ты говоришь Распо-

рядителю, чего твоим оппонентам будет стоить продолжать досаждать тебе. К примеру, ты можешь сказать: «Если он хочет и дальше стрелять по мне, то получит урон, потому что я стреляю в ответ». Или: «Если он хочет раздавить меня грузовиком, то попадёт в аварию, потому что в последний момент я отпрыгиваю в сторону». Что делать дальше, решает противник, но ты уже назначил цену.

Тем не менее, тебе всё ещё требуется придерживаться рамок истории. Ты не можешь сказать: «Если он хочет и дальше стрелять по мне, то погибнет, потому что его сожрут гигантские крысы», — разве что твой персонаж каким-то образом способен управлять гигантскими крысами.

ЯВИТЬ СУЩНОСТЬ

Когда ты *являешь свою сокрытую сущность, соедини с духом*. В случае успеха выбери один из приведённых ниже вариантов и *прими инаковость*. При результате 10+ ты можешь избежать *принятия инаковости* или выбрать ещё один вариант из списка.

- Получи один *расходуемый козырь* для своего следующего броска.
- Усиль свои чувства — сверхъестественные или обычные.
- Напугай, запугай или впечатали своего противника.
- Очевидным образом завладей чем-то доступным или незащищённым.

При 12+ твои силы или способности проявляются особенно полезным для тебя образом. *Прими инаковость*, чтобы сделать это постоянной деталью воплощения твоей сущности.

Распорядитель сообщит тебе, как проявились твои таланты или способности. Обычно новые детали находятся прямо в буклете архетипа, но Распорядитель имеет право дать тебе и нечто уникальное, присущее только твоему персонажу. Как сказано выше, ты можешь *принять инаковость*, чтобы сделать это постоянной деталью воплощения твоей сущности. В этом случае Распорядитель предоставит тебе *ход* из числа имеющихся или создаст новый.

ИНАКОВОСТЬ

Мрак городских улиц — это не просто тайны и чудовища, он поселяется в твоём сердце. Он просачивается всё глубже в твою душу всякий раз, как ты уступаешь своим демонам, ища спасения на тёмной стороне.

Инаковость. Неожиданный шепоток из тени. Внезапная вспышка похоти и жадности в самый неподходящий момент. Ощущение — очень чёткое! — что ты лучше остальных, и место твоё на троне этого города, населённого слабостьюми лизоблюдами. *Инаковость* гложет тебя в минуты уединения, суля великую власть в обмен на всего лишь ещё один крохотный шаг в её сторону. А ещё она приходит всякий раз, как ты находишься в смертельной нужде, и когда очередная частица души не кажется такой уж великой ценой за спасение.

Так может продолжаться долго. Но однажды окажется, что больше отдавать нечего. Тьма заполнила тебя без остатка. Отныне ты сам — тьма. Ты и есть опасность.

УРОВНИ ИНАКОВОСТИ

Инаковость отчасти напоминает систему *повышений*. Если по правилам тебе необходимо *принять инаковость*, отметь соответствующее поле на шкале *инаковости* в своём буклете. Заполнив все пять полей, ты получаешь *уровень инаковости* и очищаешь шкалу. *Уровни инаковости*, как и *повышения*, дают твоему персонажу новые способности и умения, но обычно за их использование приходится дорого платить, каждый раз *принимая инаковость*.

Источников *инаковости* не так уж много.

- Запустить *ход инаковости* своего архетипа.
- Совершить *ход*, в описании которого тебе предписывается *принять инаковость*.
- Получить от Распорядителя прямое указание *принять инаковость*.

Основной способ, которым все архетипы получают *инаковость*, это их *ходы инаковости*. Каждый такой *ход* — это уникальный триггер. Акти-



вирав его, твой персонаж всё дальше уходит от жизни простого смертного и сильнее погружается в свою потустороннюю природу. Иными словами, *инаковость* — это медленное скольжение навстречу тьме и бесчеловечности.

Вампир Натаниэль решает насытиться кровью одного из барменов своего клуба, чтобы залечить раны после драки с охотницей Элорой. Он заманивает смертного в свой кабинет на втором этаже, обещая дать наркотики, и запускает клыки в его сонную артерию, едва бедолага отключается.

Распорядитель Марк говорит:

— Похоже, у нас тут *ход инаковости*. Ты кормишься против воли жертвы.

Играющий Натаниэля Деррик пытается возразить:

— Но он знает, что я вампир! И я заманил его в своё убежище.

— Да, но ты не спросил разрешения. Значит и согласия не было. Принимай *инаковость*.

Некоторые из обихих ходов (*избежать неприятностей* и *явить сущность*) также дают шанс принять *инаковость*.

Дополнительные ходы инаковости

Уровни *инаковости* позволяют открывать дополнительные *ходы инаковости* своего архетипа или приобретать таковые из числа доступных другим архетипам.

☐ Получить ход *инаковости*.

☐ Получить ход *инаковости* из другого архетипа.

Это очень мощные *ходы*, однако каждый из них дарует тебе ещё больше *пунктов инаковости*, ещё сильнее ускоряя твоё скольжение вниз по тёмной тропе.

Мэв жмёт своему возлюбленному, когда тот спрашивает её, где она была прошлой ночью. Поскольку Мэв *фез*, ей приходится принять *инаковость*, и это последнее поле в шкале. Иг-

рок решает за этот уровень *инаковости* приобрести ход «*нет, ты*». Теперь, если Мэв захочет *отсрочить долг*, при результате 10+ она сможет принять *инаковость* и полностью отменить изначальный долг, повернув всё так, что недавний кредитор сам станет её должником.

Оливия сообщает своему брату, что ему нужно немедленно покинуть город, потому что она якобы видела его смерть в видении. Поскольку она *прорицательница*, ей приходится принять *инаковость*, и это заполняет соответствующую шкалу в буклете. Играющий Оливию решает приобрести *ход инаковости* из другого архетипа — *телекинез призрака*. Теперь она может перемещать мелкие предметы силой мысли, а, приняв *инаковость*, — и крупные тоже.

Возвращение в качестве проблемы

В конце концов твой персонаж наберёт столько уровней *инаковости*, что больше не сможет получать новые *ходы инаковости*. После этого у тебя останется лишь один крайне неприятный вариант.

☐ Твой персонаж достаётся Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Если этот уровень взят, персонаж больше не принадлежит тебе. В отличие от безопасного ухода на покой, этот вариант позволяет Распорядителю использовать твоего персонажа против персонажей других игроков. Ты переступил черту, слишком далеко забрёл во мрак, и теперь твоим друзьям предстоит за это расплачиваться.

Карл, разозлённый тем, что Тиана почти убила Колби, начинает охоту, запуская таким образом *ход инаковости волка*, и принимает пятый пункт, заполняя шкалу. Из всех возможных уровней *инаковости* остался лишь последний — передать персонажа Распорядителю. Карл отдаёт буклет своего *волка* Распорядителю Эндрю. Теперь Мэтт, бывший пер-

сонаж Карла, становится второстепенным персонажем. Это смертельно опасный оборотень, мечтающий отомстить тем, кто навредил его любимым. Эндрю может делать с ним всё, что захочет, но одно не вызывает сомнений: в городе появилась новая проблема, и имя ей — Мэтт.

Инаковость после смены архетипа

Имей в виду, сменив архетип персонажа с помощью повышения, ты не отвертишься от уже полученной *инаковости*. При переходе в новый лагерь ты уносишь с собой всё, что составляет сущность твоего персонажа, в том числе — имеющиеся *уровни инаковости*. При тебе остаются ранее взятые *ходы инаковости*, и в новом буклете ты должен будешь отметить столько же *уровней инаковости*, сколько было в прошлом. Если хочешь избавиться от *инаковости*, тебе помогут специально для этого предназначенные *повышения*. Имей в виду, од-

нако, что при этом ты потеряешь и полученный ранее соответствующий *ход инаковости*.

ИНАКОВОСТЬ В ИГРЕ

Не существует чётких правил, которые регулировали бы процесс медленного погружения твоего персонажа во тьму. Чем больше мощных *ходов* ты получишь, тем больше *инаковости* будешь *принимать*, но это не значит, что тебе нужно использовать их все и как можно чаще — некоторые персонажи борются с тьмой, надеясь однажды спасти не только город, но и себя заодно.

Есть и другие. Нахлынувшее могущество восхищает и завораживает их. Они *принимают инаковость* при любом удобном случае, устремляются напрямик к обрыву в надежде успеть сделать как можно больше перед неизбежным падением. Но не торопись судить их, ведь как однажды сказал сам Люцифер: «Лучше быть владыкой ада, чем слугою неба».



РАСПОРЯДИТЕЛЬ



РАСПОРЯДИТЕЛЬ

Можно открыть тебе секрет? Конечно, можно. Тебе-то ведь точно можно доверять.

Всё, что было изложено в книге до этого момента, — правила, примеры, намёки — на самом деле предназначено не для игроков. Да, они прочтут это и, может быть, даже запомнят. Отыщут тот самый абзац, который ты пропустил, и с помощью него перевернут правила с ног на голову, заставят тебя изменить решение посреди серии, используют особенно интересный трюк, позаимствованный из другого буклета. И тем не менее эти страницы написаны не для них.

Всё это было изложено для тебя. Для Распорядителя.

Видишь ли, в «Городских легендах» власть над игрой распределена в достаточно традиционной для ролевых игр манере. Игроки рассказывают тебе о своих персонажах: кто они, что делают в городе, к чему стремятся и что чувствуют. Они решают, как распределить *повышения* своих персонажей и сколько *инаковости* принять на пути к высшей цели.

Твоя задача — рассказать им всё остальное.

Мы считаем, что лучшая часть игры — это последствия решений, принятых персонажами игроков, медленно проступающие на ткани повествования. Когда сидящие за столом бледнеют от осознания, что не они правят городом, но город правит ими. Когда герои истории обращаются друг против друга, потому что иного пути не существует. Неровное и мрачное сердцебиение города отдаётся у них в ушах барабанной дробью от понимания, что причина всему — их собственные действия. Боль и отчаянные надежды героев, живущих в мире, которым правит *инаковость*.

Ты зритель, наблюдающий творящуюся драму из первого ряда. И ты же режиссёр, подстегивающий участников представления к действию, куда им не останется лишь одно — сдаться на милость безумия и извращённой логики мира тёмных улиц. Именно ты подбираешь и помещаешь каждую де-

таль на единственно подходящее ей место. Кое-что нужно оставлять до поры, пока оно созреет. Всякий миг ты высматриваешь место для нового головокружительного и великолепного сюжетного поворота.

Именно так, и никак иначе, рождаются «Городские легенды».

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ ГЛАВУ

Будем считать, что к этому моменту ты уже прочитал главы с первой по шестую, а также нашёл время просмотреть архетипы. И хотя на предыдущих страницах мы обращались к игрокам, там есть немало информации, полезной и для тебя — советы по созданию персонажей, трактовка конкретных *ходов*, а также правила по *урону*, развитию и группам.

В этой главе ты найдёшь информацию о целях, принципах и *ходах* — правилах, регламентирующих твоё участие в беседе. Цели определяют направление твоих усилий, помогая сделать «Городские легенды» именно такими, какими им положено быть. Принципы дают тебе широкий выбор проверенных способов вести игру. *Ходы* — особые действия, с помощью которых ты будешь отвечать на решения игроков. Все вместе эти правила определяют порядок действий Распорядителя, помогая строить игру наиболее продуктивно.

Помимо целей, принципов и *ходов* мы опишем управление второстепенными персонажами (стр. 157), подскажем, как работать с определёнными архетипами (стр. 162) и использовать в сюжете «взрослые» темы (стр. 167). Не пугайся — до начала первой игровой серии тебе не потребуются досконально изучать всю эту информацию! Скорее всего, ты не раз вернёшься к этой главе, постигая науку построения «Городских легенд». Желаем удачи!

В глобальном смысле твоя работа заключается в том, чтобы соблюдать баланс между тремя целями, описанными далее.



- Создавать атмосферу царящей в городе мрачной политической борьбы.
- Делать жизнь персонажей напряжённой и динамичной.
- Играть, чтобы узнать, что случится дальше.

Ты должен постоянно вдыхать жизнь в выбранный город, делать его правдоподобным, наполнять его зловещими интригами. Это мегаполис, где правят враждующие глобальные сообщества, не позволяя найти точку шаткого нейтралитета. Оставшаяся часть главы посвящена инструментам, которые потребуются тебе для достижения этих целей.

Важно не забывать, что ты не должен вести персонажей игроков по рельсам заготовленного сюжета, морочить им голову, на каждом ходу пытаться растоптать их или подсовывать дружелюбных второстепенных персонажей, готовых решать все их проблемы. Всё это вредная и ненужная чушь, столкнувшись с которой игроки могут просто задрать лапки и перестать переживать о судьбе города, который вы строите вместе. Это идёт вразрез с твоими целями. Даже не думай о подобных вещах.

В главе «Основы» мы упоминали о том, что для игры в «Городские легенды» требуется сосредоточенность; так вот, тебя это касается вдвойне. Ты должен сфокусироваться на текущем моменте, следовать логике происходящего, чётко понимать, чем это может закончиться, и при этом позволять самим событиям сцены определять истинный исход. Научись не загонять историю в задуманном тобой направлении, позволь ей самой выйти к чему-то интересному. Именно в тот момент, когда кубики ударятся о стол, а ты не будешь знать, что произойдёт дальше, зазвучит живое и пленительное сердцебиение города.

ВСЕГДА ГОВОРИ...

Как Распорядитель не раз и не два ты столкнёшься с ситуациями, когда не будешь знать, что делать. Несколько целей тянут в разные стороны, и точка равновесия вовсе не так чётко определена, как тебе того хотелось бы. Если это произошло, всегда говори и делай:

- То, чего требуют принципы (см. далее).
- То, чего требуют правила.
- То, чего требует город.
- То, чего требует искренность.

Принципы и правила игры — твоя опора, стержень игры, который не должен гнуться или ломаться. Если *ход* требует нанести урон персонажу — сделай это. Если бросок приводит к провалу — прими этот факт. Соблюдай принципы и правила, даже если сердце твоё готово облиться кровью. Здесь важна последовательность.

У города тоже есть свои жестокие принципы. Его не волнуют вопросы справедливости, правильно-сти или честности — значение имеют лишь власть и те, кто ею обладает. Или не обладает. Если герой предал могущественного второстепенного персонажа, должно последовать отмщение. Если слабый и алчный второстепенный персонаж сумел обмануть героя — сделай так, чтобы коварный лжец действительно получил преимущество. Игра есть игра. Здесь важна власть.

Однако игроки знают лишь то, что ты говоришь им, так что не скупись на правду. Не утаивай очевидного и не передёргивай факты. Игроки не могут взглянуть на игру изнутри. Им неизвестно, как выглядит комната, в которой находятся их персонажи, или как собеседник отводит взгляд, пока ты не расскажешь об этом. Если твой персонаж готов упасть на колени, ослеплённый любовью к персонажу игрока, сделай это заметным. Если кто-то собирается продать персонажа игрока за пригоршню долларов, дай это понять. Мир должен быть ясным и чётким, как бы сложно это подчас ни было. Здесь важна искренность.

ПРИНЦИПЫ

Цели — твой свет во мраке, а путь к ним вымощен принципами. Принципы — это тоже разновидность правил, вроде целей и *ходов*, но, в отличие от них, это скорее рекомендации, следуя которым ты сможешь наилучшим образом выстроить историю. Придерживайся принципов, и ты сам увидишь, как правила помогают тебе, вместо того чтобы мешать. Риски нарушить их, и твоя игра начнёт разваливаться.

- Показывай город целиком — от небоскрёбов до трущоб.
- Обращайся к героям, а не к игрокам.
- Собирай героев вместе даже вопреки преградам.
- Помещай героев в центр политических и личных конфликтов.
- Держи свои ходы в тайне.
- Наделяй всех именами и мотивами.
- Придерживайся соответствия статусу.
- Задавай больше вопросов и отталкивайся от полученных ответов.
- Будь фанатом персонажей игроков.
- Давай игрокам время всё взвесить и обдумать ситуацию.
- Пусть все причастные запакают руки.
- Назначай цену для всего, в том числе и для дружбы.

Показывай город целиком — от небоскрёбов до трущоб

Твой город — это не пустыня, утыканная ночными клубами и офисными зданиями. Всегда ищи возможность показать неприличное богатство и отчаянную нищету, заоблачные вершины и топкое дно. Не забывай и о сверхъестественной составляющей. Бары оборотней, вампирские банки крови, кинотеатры чародеев, кладбища призраков. Всё это — дополнительные детали в калейдоскопе облика города, политические силы и группировки, каждая из которых строит многоуровневые интриги, надеясь урвать кусок пожирнее.

Также всегда старайся вытолкнуть персонажей из привычных условий. Дай отцу Дэвису причину покинуть свой скромный приход и отправиться в город на поиски информации; подбрось Вёлунду повод спешно ехать в порт, чтобы заключить сделку, пока не вышло время. При каждой возможности описывай новую мрачную и запоминающуюся деталь, постоянно напоминая игрокам, что город невозможно познать до конца. Никто не сможет сказать, что видел его весь и изучил досконально.

Обращайся к героям, а не к игрокам

Твои игроки никогда не окажутся в запертом лифте наедине с кровожадным демоном или посреди войны за территорию между вампирами-наркоторговцами и охраняющими свой район оборотнями. Вся эта пакость происходит с персонажами игроков, так что обращайся к ним напрямую. Говори: «Мэв, где ты спрячешься от вампиров?», а не: «Тристан, где по-твоему Мэв спрячется от вампиров?». Называя игроков именами персонажей, ты подталкиваешь их к тому, чтобы они начинали думать, говорить и действовать как персонажи.

Не допускай неоднозначности в том, что персонаж видит или слышит: «Оливия, с человека, всматривающегося в карты на столе, градом льётся пот. Совершенно ясно, он явился сюда из-за измены жены». Игрок должен получить информацию так же чётко, как если бы сам стоял в этой комнате, если речь идёт о чем-то очевидном. Если архетип персонажа несколько расширяет для него рамки очевидного — колдовской взор *чародея* или сверхъестественное чутьё *оборотня*, — учитывай это. Дар есть дар.

Собирай героев вместе даже вопреки преградам

В городе обитает несколько миллионов людей, у каждого своя жизнь и множество мелких интересов. Персонажи игроков не исключение, и время от времени каждому из них отчаянно требуется рассказать свою собственную историю, в которой нет места остальным. Не мешай игрокам исследовать своих персонажей, однако следи, чтобы те не проводили в одиночестве слишком много времени.

«Городские легенды» интереснее всего, когда персонажи игроков взаимодействуют. Дай им общие тайны, заговоры и опасности, которые сведут их вместе; слухи, что приведут их навстречу друг к другу. Если персонажей что-то разделяет — *чародей* и *фея* стоят по разные стороны баррикад, *вампир* и *оборотень* обитают в противоположных концах города, — всё равно найди для них точки



соприкосновения. Строй сцены, которые сведут их (физически и эмоционально), востребуй *долги*, чтобы заставить их работать вместе, создавая общих знакомых из числа второстепенных персонажей. И так до тех пор, пока персонажи игроков окончательно не завязнут в судьбах друг друга.

Помещай героев в центр политических и личных конфликтов

Есть немало организаций и группировок, обладающих политической силой и связями. Им вполне может потребоваться что-то от персонажей игроков, в результате чего те однажды сыграют ключевую роль в дальнейшей судьбе всего города. Случайный одиночка вряд ли добьётся многого, просто однажды утром решив, что пришло время что-то изменить, однако, оказавшись в нужное время в нужном месте, можно совершить нечто судьбоносное. Подавить грядущее восстание до того, как оно началось, или предотвратить страшную катастрофу. Следи, чтобы персонажи игроков рано или поздно оказывались в таких ситуациях, даже если всеми силами пытаются избежать ответственности или неприятностей.

Как только герои ввязываются в крупные конфликты, их жизнь становится куда сложнее. Организации и группы преследуют свои цели, у них имеются долгосрочные планы, расписанные на несколько лет (а то и десятилетий или веков, особенно если речь идёт о вампирах, чародеях или феях), и им совсем не нравится, когда своим неподчинением персонажи что-то нарушают. Особенно если причина личная. Как поступит Элора, если организация охотников сообщает ей, что она избрана для ритуала, который наделит её силой убить всех до последнего волшебников города, а у неё только что всё наконец наладилось с возлюбленной-чародейкой?

Держи свои ходы в тайне

Когда совершаешь *ход* (о них мы ещё поговорим подробнее), не называй его игрокам. Ни к чему раскрывать карты, говоря: «Хм, пожалуй, вот-вот

кто-то *подвергнется опасности*», а потом многозначительно окидывать стол взглядом в поисках жертвы, или указывать на кого-то из игроков и заявлять: «Сейчас я *воспользуюсь твоей слабостью*». Действуй как хитрый фокусник: пусть все смотрят на твою правую руку, пока левой ты вытаскиваешь из шляпы очередной сюжетный поворот.

Твои *ходы* должны естественно вытекать из повествования. Если ты и впрямь собрался *воспользоваться слабостью*, сделай это так: «Ох, чёрт. Прошла уже вечность с твоего последнего кормления, Натаниэль. Где-то внутри просыпается неумная жажда, голова становится слишком лёгкой, в глазах чуть мутнеет. Скоро ты потеряешь контроль над собой». Когда по твоему решению кто-то *подвергается опасности*, скажи что-нибудь вроде: «Соломон, твоя первая стрела ушла «в молоко». Ты лихорадочно пытаешься перезарядить арбалет, а меж тем вампиры устремляются к тебе прямо через оживлённую трассу, и первый уже с грохотом запрыгнул на капот твоей машины». Пусть всё выглядит так, словно история сама совершает *ходы*, а ты всего лишь правдиво описываешь события, происходящие вокруг персонажей.

Наделяй всех именами и мотивами

В городе живут миллионы людей, и у каждого своя судьба, но игроки задумываются только о тех, кого запоминают. Самый простой способ вдохнуть жизнь в персонажа — дать ему имя. В листе Распорядителя ты найдёшь список подходящих имён, а если этого будет недостаточно, всегда можешь почерпнуть больше из буклетов архетипов.

Имена и подробности заставляют игроков привязываться к твоим персонажам. Это уже не просто «бармен-оборотень, способный подсобить тебе в драке», а «Хоакин, бармен-оборотень со шрамом через правый глаз и отличным ударом слева». Если персонаж получает своё место в сюжете — пусть и всего на одну сцену, — дай ему имя и сообщи игрокам пару ярких деталей внешности.

Этот принцип великолепно сочетается с *ходом опознать незнакомца*. Когда ты вводишь в игру новых участников, а персонажи игроков пытаются вспомнить, приходилось ли им раньше встречаться, у тебя уже есть с чего начать рассказ, а если игрок получит провал, ты будешь лучше представлять, о каком долге может идти речь.

Хотя каждый персонаж обладает именем, это вовсе не значит, что все они должны быть уникальными и неповторимыми, словно снежинки. На самом деле даже лучше, если они не будут слишком сложными. Питер — демон, мечтающий остаться в этой реальности; Лакиша — охотница, ненавидящая вампиров за то, что те убили её сестру. Такие второстепенные персонажи действуют, не анализируя собственные мотивы. На странице 157 ты найдёшь больше информации об использовании *мотивов* в игре; также их список приводится в листе Распорядителя.

Придерживайся соответствия статусу

В любом городе царит иерархия, официальная или нет. У каждого второстепенного персонажа, места или иной детали города всегда есть определённый статус. Нечто важное явно будут хорошо охранять. Бедные и не имеющие особого положения, напротив, всегда открыты и уязвимы. Если персонажи игроков отправляются за Ватанабэ, злым лордом-вампиrom, у него будет достаточно бойцов, союзников и долгов, которые он сможет обратить против врага. Если же это охота всего лишь на одного из приспешников злодея, цель может вовсе не иметь охраны.

Не давай границам статусов размываться. Если у приспешника обнаружится охрана (или её не будет у Ватанабэ), выйдет неправдоподобно. Игроки должны чётко знать, что город не меняется по твоей прихоти, а является последовательной системой, которую можно изучить, пусть сами они этого ещё и не успели сделать. Если ты поспорил с кем-то вроде Ватанабэ, последствия будут суровыми, однако фигур подобного масштаба в городе наберётся немного. Остальным много-

численным приспешникам и головорезам такой «сюжетной защиты» не полагается, так что, появившись на сцене, они мигом оказываются в перекрестье прицела.

Естественно, этот принцип касается и персонажей игроков. Никогда не упускай возможности напомнить об их положении во время игры: «Прости, Натаниэль, но на территории Совета не принимают вампиров». Или: «Серьёзно, Гарет? Думаешь, раз ты такой праведный, то можешь не участвовать в демоническом ритуале?». И уж тем более: «Рашид, ты из Ирака. Последнее, что тебе нужно, это мозолить людям глаза, отираясь возле здания федерального суда». Среди горожан найдётся немало тех, кто уверен, что им лучше знать, какое место должны занимать персонажи и как им проводить своё время. Не давай игрокам об этом забыть.

Задавай больше вопросов и отталкивайся от полученных ответов

С того самого момента, как игроки закончат представление своих персонажей, и до конца последней серии задавай наводящие и провокационные вопросы. «Почему ты приехал в город?» и «Где ты научился контролировать свой талант *провидца*?» — отличное начало, но не стоит останавливаться на этом. Спроси: «Кого тебе пришлось убить, чтобы завершить обучение?» или «Какая эмоция навсегда умерла в тебе после становления вампиrom?». Подталкивай этими вопросами игроков, собирай ответы, принимай их и вплетай в описание города. Так он будет куда интереснее, чем если бы ты строил его в одиночку.

Тут нельзя просто спросить, получить ответ и сменить тему. Сказанное игроками обязательно нужно использовать. Иногда это просто — игроки сказали тебе, что смертные охотники контролируют определённый район, — но часто требуется копнуть глубже, чтобы отыскать что-то ценное. Не стесняйся задавать дополнительные вопросы, чтобы понять, что именно игрок имел в виду, сказав: «Демоны приходят сюда» или «Все здесь



платят дань феям». Раскопай нечто важное, прежде чем перейти к следующему игроку.

Задавая вопросы, добавляй к ответам дополнительные детали, прочно встраивая их в облик города. Если играющий Лиам человек описывает старое братство охотников, распавшееся после ухода Лиам на покой, расскажи о нескольких второстепенных персонажах, которые пытаются восстановить организацию и время от времени просят его вернуться и возглавить их. Если тот, кто играет Пифию, рассказывает о наставнике, обучившему её всему, что она знает о сверхъестественном, сделай этого мудреца важной фигурой в истории другого персонажа, также принадлежащего к *миру Силы*. Позволь этим изменениям повлиять и на твой собственный взгляд на город.

Больше рекомендаций по использованию вопросов в игре ты найдёшь в главе «Первая сессия» на странице 171.

Будь фанатом персонажей игроков

«Делать жизнь персонажей напряжённой и динамичной» не значит «делать их жизнь хуже». Ни тебе, ни игрокам не понравится наблюдать, как герои вашей общей истории только и делают, что страдают. Это предсказуемо, скучно и неинтересно. Быть фанатом — значит хотеть, чтобы они справлялись со своим делом, были чертовски хороши в этом, пусть для этого им и приходилось бы преодолевать различные невзгоды и побеждать наперекор обстоятельствам.

Твоя задача — создавать непростые ситуации, бросающие вызов главным героям. Ты в фигуральном смысле расставляешь ловушки и преграды — создаёшь угрозу кому-то или чему-то, что дорого им, — и делаешь это за тем, чтобы персонажи игроков одержали победу, пусть даже для этого им, возможно, пришлось бы впустить тьму в свои сердца. Главное, чтобы это не было страданием ради страдания.

Хотя персонажей и нужно постоянно выводить из равновесия, худший способ делать это — бездумно отбирать у них имущество или лишать черт,

которые делают их интересными. Если *меченый* борется за опеку над ребёнком, не убивай ребёнка, или хотя бы дай этой истории каким-то образом развиваться. В противном случае жизнь персонажа станет менее интересна. Внезапно лишившись такой сильной связи с *миром Смертных*, он не будет больше разрываться меж двух полюсов своей жизни. То же и с демоническим обликом: отбери эту способность, и *меченый* станет неотличим от прочих городских бандитов. Не то, чтобы это были совсем запретные действия, — представь, насколько *меченый* будет рад вернуть свои способности, — но предпринимать их нужно с оглядкой.

Точно также стоит обращаться и с достижениями. Если Натаниэль убил демона, тёмный ритуал которого угрожал всему городу, не лишай его радости победы, снова возвращая демона обратно. Лучше добавь последствия. Теперь у Натаниэля полно проблем: каждый из демонов, что вели дела с убитым, жаждет его крови, а вампиры надеются использовать репутацию прославившегося собрата, чтобы построить своё королевство. Если персонаж чего-то добивается, подумай, какие последствия это могло вызвать в кулуарах сверхъестественной политики. Крупные игроки могут начать делить освободившееся место, между бывшими союзниками внезапно пробегают чёрная кошка давно забытой ссоры и т.д.

Давай игрокам время всё взвесить и обдумать ситуацию

Всегда оставляй за игроками право решать, куда двигаться и что делать дальше. Следуй за ними (когда это возможно) вместо того, чтобы толкать по рельсам какого-то сюжета. Если они проявили интерес к чему-то, удели этому предмету чуть больше внимания,строй его в уже случившиеся события и установи связи, которых раньше не было. Игрок хочет сходить в бар за информацией? Наполни заведение разнообразными зацепками и устрой действие прямо там вместо того, чтобы придумывать способ загнать персонажа туда, где, как тебе кажется, ему полагается быть.

Когда игрок заходит в тупик или не может принять решение, быстро смести фокус повествования на кого-то другого. Давай каждому время поразмыслить над следующим шагом, особенно когда его решение может оказать серьёзное влияние на весь сюжет. Пусть герои торопятся и суетятся, однако истории вряд ли пойдёт на пользу, если ты будешь торопить игроков или игнорировать их вклад в неё. Делай так, чтобы центральной темой оставались интересы участников.

Пусть все причастные запачкают руки

Город несговорчив, и мало что здесь даётся легко. Не важно, чем занимаются персонажи игроков и к чему они стремятся, — чистенькими им из этого не выйти. Уничтожив гнездо демонов, они быстро обнаружат, что окрестные вампиры стали агрессивнее — нелегалы из преисподней сдерживали аппетиты кровососов одним своим присутствием. Вот только если бы демонов не тронули, они как раз завершили бы ритуал, который готовили несколько последних лет. Такой вот непростой выбор.

Тот же принцип касается и личных отношений. Покажи, что даже у зловбных чудовищ могут быть близкие люди и важные дела; пусть благородные и добрые персонажи видят, что, следуя своим идеалам, им неизбежно придётся чем-то пожертвовать. Чётко дай понять, что в этом мире нет чёрного и белого — лишь многочисленные промежуточные оттенки, в которых подчас непросто распознать, кто тебе враг, а кто друг.

Имей в виду, однако, что «не легко» и «невозможно» — вовсе не одно и то же. Если на пути у нас стоит такой враг, что его не остановишь, не подкупишь, даже не отвлечёшь... Ради чего вообще тогда играть? Ты должен давать игрокам варианты, дарить надежду на то, что в этот раз всё получится, пусть даже у победы будет странный привкус. Порой им даже может повезти — последствия принятых решений не коснутся их самих или их близких. Хотя кто-то всё равно пострадает. Запомни это, чтобы позже можно было использовать это в игре.

В любом случае, удача не должна быть частой гостьей за столом. На встречу с ней игроки должны лишь надеяться, и иногда эти надежды даже могут сбываться. Большую часть времени ты должен чётко давать им понять, что простого решения не будет. Мир так устроен.

Назначай цену для всего, в том числе и для дружбы

В сумраке улиц ничто не даётся даром. Деньги здесь не слишком ценятся — особенно среди чародеев, превращающих свинец в золото, или демонов, на банковских счетах которых по сто лет копятся проценты. Балом правят долги и услуги. Используй их при любой возможности, а также не стесняйся дать игрокам понять, что у второстепенных персонажей бывают корыстные мотивы: «Похоже, у Альфонсо нет большого желания тебе что-либо рассказывать, но ты понимаешь, что он будет куда словоохотливее, если ему что-нибудь перепадёт за его труды».

Дружба работает похожим образом, но в обратную сторону. По сути друзья — это те, кто небезразличен персонажам игроков настолько, что они готовы безвозмездно ввязываться в любые неприятности ради них. Конечно, не стоит любые взаимоотношения сводить к бартеру — кое-кто действительно помогает тебе из большой любви или искренних дружеских чувств. Однако ценность отношений всё равно исчисляется в услугах, о которых потом попросят персонажи игроков. Всё просто: в городе полно проблем, а вы, похоже, вполне можете их решить.

ТВОИ ХОДЫ

Как уже было сказано, принципы — это рекомендации и подсказки, а *ходы* — непосредственные действия, которые ты совершаешь в игре. Игроки «перебрасывают мяч» тебе, описывая действия своих персонажей и совершая свои *ходы*, а твоя задача вернуть подачу от лица города, используя правила игры и тем самым давая поводы совершать новые и новые *ходы*.



Часто бывает так, что игроки двигают сюжет вперёд сами, и тебе даже не приходится ничего делать. Они совершают *ходы*, достигают успеха (получив результат от 7 и выше), а ты говоришь им, как именно все вышло, исходя из описания этих ходов. Проще некуда.

Однако случается, что *ходов* игроков недостаточно и просто следовать их идеям уже нельзя. Да, они продолжают описывать тебе свои действия, а твоя задача — описать реакцию мира, не забывая двигаться к своим целям и следовать принципам. Другими словами, ты используешь *ходы Распорядителя*, чтобы история развивалась.

МЯГКИЕ И ЖЕСТКИЕ ХОДЫ

Не все ходы в равной степени воздействуют на историю. Когда игра требует, чтобы ты использовал *ход*, сначала реши, насколько суровым он будет. *Мягкие ходы* провоцируют персонажей на какие-то действия в дальнейшем — это опасности, возможности и предположения. *Жёсткие ходы*, со своей стороны, сразу вносят в повествование неотвратимые изменения, так что персонажам приходится действовать немедленно, а иначе положение ухудшится. Возможны перечисленные ниже варианты.

- **Самый мягкий:** ты узнаёшь, что у твоего наставника есть давний недруг.
- **Мягкий:** ты узнаёшь, что твой наставник в смертельной опасности.
- **Жёсткий:** ты обнаруживаешь, что твоего наставника похитили.
- **Самый жёсткий:** ты обнаруживаешь, что твоего наставника убили.

Нет специального правила, которое регулировало бы, насколько *жёсткими* или *мягкими* должны быть твои *ходы* в различных ситуациях, однако не забывай о своих целях и принципах. Вряд ли можно назвать тебя *фанатом персонажей* игроков, если в ответ на каждый провал ты обрушиваешь на них ужасные несчастья. С другой стороны, если ты позволишь им отказаться от золотого шанса, не *поставив перед сложным выбором*, бу-

дет не слишком похоже, что все причастные запачкали руки. Следует соблюдать баланс, переходя от сцены к сцене и от серии к серии. *Смерть*, к примеру, — самый *жёсткий ход* из возможных.

Примеры мягких ходов

Обыскивая кабинет Райлеи, ты неожиданно чувствуешь, как по комнате проносится порыв холодного ветра. Встревоженный, ты осматриваешься, но никого не видишь. Утробный рык звучит из самого тёмного угла. Не исключено, что ты потревожил духа-охранника. Твои действия?

Переговоры идут не лучшим образом.

— Даже не знаю, каброн, — усмехается Рико. — Может, мы лучше прикончим тебя и заберём наркоту, которая, как ты сам сказал, у тебя с собой? Как тебе такое?

Он достаёт из-под куртки пистолет и будто случайно наводит его на тебя, намекая, что пора доставать товар. Конечно, пока что это просто шуточки, но ты подозреваешь, что если сделка затянется ещё на пару минут, он может стать куда опаснее. Твои действия?

В минувшие недели Майкл сильно отдалился от тебя, а когда ты задаёшь ему вопрос о том, почему он в очередной раз задержался на работе, он вдруг проявляет нехарактерную прямолинейность:

— Хватит с меня этого вранья. У меня появилась другая. Ничего серьёзного, но я устал скрывать это от тебя.

Он смотрит на своё обручальное кольцо так, словно ему стыдно его носить. Твои действия?

ПРИМЕРЫ ЖЕСТКИХ ХОДОВ

Обыскивая кабинет Райлеи, ты неожиданно чувствуешь, как по комнате проносится порыв холодного ветра. В следующий миг кто-то набрасывается на тебя, запуская когти в твоё тело и раздирая лицо. Ты не можешь рассмотреть, что это за тварь, но подозреваешь,

что столкнулся с духом-охранником, которого Райлея поселила здесь. Он наносит тебе урон 2. Твои действия?

Переговоры идут не лучшим образом. Рико говорит:

— Даже не знаю, каброн. Может, мы лучше прикончим тебя и заберём наркоту, которая, как ты сам сказал, у тебя с собой? — бандиты у него за спиной согласно кивают. — Да, мне нравится такой вариант.

Он достаёт из-под куртки пистолет — выдавший виды глок — и стреляет тебе в ногу. — Обыскать, — говорит он своим людям. Твои действия?

В минувшие недели Майкл сильно отдалился от тебя, однако оставленная им записка нехарактерно прямолинейна: «Хватит с меня этого брака. Я уйду. Вещи упаковал. Дети у твоей матери». Его обручальное кольцо лежит тут же, прижимая листок. Твои действия?

ВРЕМЯ СДЕЛАТЬ ХОД

Ты должен совершать *ходы* — мягкие или жёсткие (решать тебе) — в следующих случаях.

- Если наступило затишье.
- Если персонаж игрока получил провал, бросив кубики.
- Если игрок дал тебе для этого прекрасную возможность.

Твоя задача — двигать историю дальше. Если действие замедляется, становится скучным или однообразным, значит, настало время сделать *ход*. Обычно в этих условиях тебе следует использовать *мягкие ходы*, чтобы подтолкнуть игроков и историю, но никто не мешает тебе действовать жёстче, чтобы герои поднялись с дивана и начали что-то делать прямо сейчас.

Твоя задача — толковать провалы. Если игрок получает провал, бросив кубики, значит, настало время сделать *ход*. *Ходы*, вызванные неудачами персонажей игроков, всегда должны вытекать

из событий истории — исход напрямую связан с причиной, — чтобы игрок всегда чётко понимал, что произошло и из-за чего вышло именно так. Если *ход* игрока имеет описание эффекта на случай провала, просто используй его. В ином случае совершай собственный *ход*, мягкий или жёсткий, как решишь.

Твоя задача — действовать от имени города. Если герой сам подставляется — игнорирует важную проблему, поворачивается спиной к коварному врагу или просто действует, наплевав на собственную безопасность, — значит, настало время сделать *ход*. Обычно такие ситуации требуют *жёстких ходов*: излишне беспечных город перемалывает без всякого снисхождения.

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ РАСПОРЯДИТЕЛЯ

Здесь перечислены основные *ходы* Распорядителя, а также советы по их использованию в игре.

- Обострить конфликт, древний или новый.
 - Подвергнуть кого-то опасности.
 - Нанести урон.
 - Предложить возможность и назначить цену.
 - Что-то случилось, пока тебя не было.
 - Обратить ход против персонажа.
 - Новый долг.
 - Изменить баланс сил.
 - Предупредить о нависшей угрозе.
 - Запереть, проникнуть или присвоить.
 - Описать последствия и предложить выбор.
 - Воспользоваться слабостью.
 - Совершить ход проблемы или ход мира.
- После каждого хода спрашивай: «Твои действия?».

Обострить конфликт, древний или новый

В городах полно конфликтов, их населяют сообщества, интересы которых постоянно сталкиваются в борьбе за ресурсы. Хватает и негибких одиночек, упорно стремящихся вырвать власть из рук тех, кто держит её уже очень долго. Всегда ищи возможность втянуть персонажей игроков в одну из таких историй, особенно если они отправляют-



ся на поиски решения своих проблем. Раскапывая старые и новые конфликты, запутанные и банальные, смертельно опасные и всего лишь слегка досадные. Весь спектр вариантов к твоим услугам.

Ты бросаешь кости на пол своего гаража, не прекращая негромко повторять имя Ватанабэ. Нечто чуждое проносится сквозь твоё сознание настолько стремительно, что ты почти не успеваешь разобрать детали. Этот вампир очень стар. Наверняка можно сказать только одно: именно он сто лет назад закрыл ворота Аркадии. Твои действия?

Выйдя из клуба, Эбби наклоняется к твоему уху. Ты ощущаешь, как часто стучит её сердце, гоняя по жилам кровь.

— Рико хочет прикончить Элору. Она стала проблемой для нашей стаи. Может, договоримся?

Твои действия?

Подвергнуть кого-то опасности

Это основной ход, с помощью которого ты будешь нагнетать напряжение в сценах. Ты можешь **подвергать опасности** непосредственно самих персонажей игроков либо угрожать присутствующим или отсутствующим на сцене второстепенным персонажам, которые им дороги. Город вообще опасное место, так что дай героям вашей общей истории ощутить его хватку, а потом позволь им ударить в ответ.

Ты мягко спрыгиваешь на асфальт в тёмном переулке настолько близко к кормящемуся вампиру, что чувствуешь запах крови его жертвы. Уже занеся кол для удара, ты слышишь за спиной смех. Ещё четверо вампиров, все с оружием и в цветах той же банды, что и твоя цель. Похоже, это ловушка. Твои действия?

Когда ты звонишь домой, проверить как дела у няни, трубку берёт проклятая Сабрина!

— Дома всё в порядке, дорогуша. Не делай глупостей, и я позабочусь, чтобы всё так и оставалось.

Твои действия?

Нанести урон

Урон — гибкий инструмент, удобный способ для поднятия напряжения. Ты можешь **нанести урон** кому-то, кто связан с персонажем, — друзьям, возлюбленным, даже врагам, — либо ему самому напрямую. Объём ущерба полностью определяешь ты, однако стоит делать это с оглядкой на использованное оружие и текущую ситуацию. На странице 160 в разделе «Урон и исцеление второстепенных персонажей» ты найдёшь больше информации о ранениях второстепенных персонажей.

Скрыши ближайшего жилого комплекса раздается винтовочный выстрел. Ты резко оборачиваешься, и одновременно с этим Козлов безжизненно запрокидывает голову и оседает на землю. Чёрт. И слепой бы понял, что беда-лаге конец. Твои действия?

Они бросаются на тебя, и ты вскидываешь ружьё. Первый демон получает три ранения. Заряд дробы влетает ему в середину груди, и тварь валится на землю. Его приятель сгребает тебя за плечо и, оторвав от пола, с нечеловеческой силой швыряет через всю комнату в противоположную стену. Запиши себе два ранения. Демон идёт к тебе, и дробовик в твоих руках его явно ничуть не смущает. Твои действия?

Предложить возможность и назначить цену

Если игроки зашли в тупик и не знают, как решать возникшую проблему, введи в игру второстепенного персонажа, который может помочь им — за определённую цену. Предложение должно быть прямым и честным: не жди, что игро-

ки будут выбиваться из сил, если город буквально набит желающими решить всё за них. Можешь также описать сцену, в которой персонажи игроков имеют шанс получить нечто полезное, а также отдельно укажи, чего это им будет стоить.

Загадочный чародей нехорошо усмехается, его усмешка напоминает акулий оскал.

— *Условия просты. Принесите мне личную вещь своего друга, и я проведу ритуал воскрешения. Никто не заслуживает участи хоронить собственное дитя.*

Ваши действия?

Ты можешь броситься к Елене, однако для этого придётся оставить Лизэн сражаться с элементом один на один. Хочешь рискнуть и бросить её?

Что-то случилось, пока тебя не было

В городе постоянно что-то происходит, и сделки заключаются, даже когда ваши главные герои находятся в другом месте. Думай о том, чем второстепенные персонажи занимаются за кадром, и не упускай возможность сообщить героям, если у них появился настойчивый конкурент, желающий перехватить инициативу. Пусть это происходит очевидным образом в виде признания союзника в предательстве или пламенного рассказа злодея о его мрачных планах. Помни, если герои не узнают о заключении сделки, можно считать, что никакой сделки не было.

— *Я бы и рад тебе помочь, друг мой. Правда. Просто Рико пришёл первым. И недвусмысленно дал понять, что на его территории ты сам по себе. Так что желаю удачи. Ничего личного, сам понимаешь.*

Королева Зимы смеётся.

— *Ты хочешь, чтобы я выступила на твоей стороне? Я была среди тех, кто пытались убить тебя, глупышка. А сделав то, о чём про-*

сит Ватанабэ, я наконец выйду из числа его должников.

Твои действия?

Обратить ход против персонажа

Иногда достаточно просто дать игроку то, чего он просит, и ещё немного. Или даже много. Промаш — это ещё не провал, так ведь? Это твой шанс сделать ход и напомнить игрокам, что их действия оказывают реальное воздействие на историю. Вводи неожиданные последствия совершённых ими ходов и давай ясно понять, как их решения влияют на сюжет.

Ты будишь своего внутреннего волка, надеясь получить достаточно сил, чтобы разорвать цепи и вырваться из плена. Однако зверю в твоей душе мало просто получить свободу — он голоден. Твоё тело выгибается и искажается, ты превращаешься полнотью. Твоим тюремщикам придётся заплатить за всё. Прими инаковость. Готов рвать и метать?

Ты лжёшь демонам, говоря, что во всём виновата Вонг, — на самом деле это не так, но лучше уж пусть они охотятся за ней, чем за тобой. Главарь банды — кажется, его называли Васкезом, — ухмыляется и делает знак рукой стоящим у фургона.

— *Приятно, когда есть кого наказать за весь этот бардак.*

Двери фургона распахиваются, и ты видишь внутри Вонг. Видимо, демоны успели и её схватить. Твои действия?

Новый долг

Долги — основная игровая валюта. Вводи новые долги, когда персонажи игроков оказывают кому-то услуги или историю требуется слегка подстегнуть. Не забывай, что обе участвующие стороны должны согласиться с новым долгом.



— Я очень голоден, мужик. Буду тебе должен... Похоже, Крейдер и правда нуждается в крови настолько отчаянно, что готов стать твоим должником, лишь бы насытиться. Тебя это устраивает?

Фея вытаскивает тебя из огня, доводит до своей машины и усаживает на заднее сиденье. Она говорит:

— Не двигайся. У тебя почти всё тело обожжено. Сиди спокойно.

У тебя всё плывёт перед глазами, однако ты жив. И теперь точно должен этой девчонке. Твои действия?

Изменить баланс сил

Город не статичен. Могущественные силы постоянно перераспределяют свои ресурсы, чтобы решать проблемы и управлять владениями, и баланс постоянно колеблется. Если игра становится слишком простой или напротив — слишком жестокой к персонажам игроков, поищи возможность изменить баланс сил. Союзники или враги могут прислать подкрепление, второстепенный персонаж вдруг явит невиданные сверхъестественные способности и т.д.

Твоя первая пуля отскакивает от оборотня. Похоже, на серебро ему плевать. Он запрокидывает голову и издаёт пронзительный вой. Ты передёргиваешь затвор, понимая, что с минуты на минуту здесь окажется вся оставшаяся стая. Твои действия?

Асада явно не пугает небольшая армия, собранная тобой против него.

— И это всё, что у тебя есть? Лучшие бы ты даже не высывывался.

Он начинает читать заклятье, и на твоих глазах кожа его стремительно твердеет. Вся фигура чародея словно разбухает, перед тобой уже явно не человек. Твои действия?

Предупредить о нависшей угрозе

Всегда честно сообщай игрокам о нависшей над их персонажами опасности. Опиши мелкие детали — обломки костей у входа в логово чудовища или тусклый отблеск на пистолете за поясом у члена уличной банды. Расскажи о более глобальных угрозах — стая оборотней вышла на охоту, мстительная фея плетёт смертоносные интриги. Прежде, чем **подвергнуть кого-то опасности** или **нанести урон**, дай всем чётко понять, что в тени городских переулков таится множество опасностей.

Звонит телефон. Аня не слишком многословна:

— Вали из города. Бритва зол и ищет тебя. Я тебе этого не говорила.

В трубке раздаются короткие гудки.

Твои действия?

Едва подойдя к жилищу Роджера, ты понимаешь — что-то не так. Дверь приоткрыта, и изнутри тянет запахом крови. Здесь точно никого нет. Только знак на стене. Знак Райкера. И нарисован он кровью Роджера. Твои действия?

Запереть, проникнуть или присвоить

Используй этот ход, чтобы изменить состояние важного для персонажей игроков места. Возможно, они заботятся о нём или хотят заполучить в своё пользование. Если запереть его, проникнуть внутрь становится сложнее — появляется или усиливается охрана, двери в буквальном смысле запирают и укрепляют, появляются предписания об ограниченном доступе на территорию и т.д. Проникновение означает обнаружение какой-то слабости в защите или нападение на кого-то, скрывающегося внутри и считающего, что он в безопасности. Присвоение — это именно то, чем кажется: некто или нечто захватывает это место и объявляет своей собственностью.

Департамент городского планирования считает, что здание заброшено, но это мало волнует окопавшихся здесь чародеев. Они отыскиали поток силы, из которого активно черпают. Ты чувствуешь пульсацию за два квартала. Твои действия?

Феи не желают более терпеть вашу назойливость. Королева Лета поднимается с трона. — Все врата в Аркадию отныне будут закрыты. Я приказываю. Посмотрим, как смертным понравится жить в мире, лишённом чудес. Ваши действия?

Описать последствия и предложить выбор

Когда персонажи игроков пытаются добиться чего-то, чётко дай понять, чего это будет им стоить. Иногда всё и так очевидно, как, например, опасность поймать пулю, ввязавшись в бой, или принять инаковость, совершив нечто ужасное. Однако бывает и так, что риск не очевиден. В любом случае **сообщи о возможных последствиях** и только после этого совершай ходы и выясняй, чем всё закончится. Если цена назначена, она должна оставаться такой, и в дальнейшем ты не имеешь права изменять однажды заявленные условия.

Ты понимаешь, что оборотни не намерены штурмовать твоё укрытие. Слишком велик риск, а они тоже хотят жить. Однако если ты решишь пробежать к своему грузовику, то по пути неизбежно окажешься уязвим. Твои действия?

Собрав все ингредиенты для церемонии изгнания, ты вспоминаешь, что ритуалы такого рода относятся к тёмной магии, а твой наставник рекомендовал тебе не связываться с ней. Тебе придётся принять инаковость, если ты проведёшь ритуал. Всё ещё намерен продолжать?

Воспользоваться слабостью

События, происходящие вокруг персонажей, дают тебе неисчерпаемый спектр возможностей обратить их собственные особенности, способности, умения, инструменты и связи против них же. Оружие может отказать, магия — обойтись слишком дорого, союзник — поддаться эгоизму. Обратись в проблему нечто, на что персонаж полагается, — хороший способ напомнить, что в этой жизни нельзя полностью доверять никому и ничему, даже самому себе.

Твои колени уже слабоваты для всего этого, старик. Именно поэтому ты и хотел выйти из игры. Бежать ты теперь не сможешь. Вот только ты слышишь, как призрак рыщет по нижнему этажу, роняя предметы, и этот шум всё ближе. Твои действия?

Ты пытаешься рубануть демоницу мечом, но она слишком быстра. Внезапно оказавшись совсем рядом, она устремляется к твоему горлу, оскалив клыки. На такой дистанции меч становится бесполезен. Твои действия?

Совершить ход проблемы или ход мира

Помимо основных ходов у тебя есть ходы проблем (стр. 190) и ходы миров (стр. 148). Используй их, если хочешь подчеркнуть участие в истории определённого мира или угрозы. Конкретные примеры ты найдёшь в соответствующих разделах.

После каждого хода спрашивай: «Твои действия?»

Каждый раз, совершив ход, обращай к игрокам с вопросом: «Ваши действия?». Дай чётко понять, кто может совершить ход следующим и с чем он столкнётся. Перебрасывай мяч остальным. Вскоре игроки привыкнут к этой схеме и уже будут готовы в нужный момент принять власть над сюжетом.



ХОДЫ МИРОВ

Помимо вышеперечисленных инструментов у тебя есть доступ к наборам *ходов*, прочно связанных с *мирами*, что делают между собой город. Если *мир* активно участвует в истории — его агенты или приспешники выполняют какую-то задачу либо персонажи игроков исследуют его владения или политику, — можешь использовать *ходы* из последующего перечня вместо базовых. Это помогает демонстрировать отличия *миров* друг от друга, поскольку все *ходы* так или иначе связаны с особенностями и вечными конфликтами глобальных сообществ.

Мир Смертных

- Приспособиться к изменившимся условиям.
- Решить проблему сообща.
- Раскопать опасную информацию.
- Напомнить об обязательствах перед смертным миром.

Мир Ночи

- Агрессивная демонстрация силы.
- Поставить под угрозу чьи-то владения или действовать вразрез с чьими-то интересами.
- Отнять собственность у слабого или глупого.
- Сделать всё возможное в непростой ситуации.

Мир Силы

- Уделить должное внимание долговременным последствиям.
- Таинственным образом предсказать приближение новой бури.
- Противостоять беспорядку и переменам.
- Захватить лишённый защиты ресурс.

Мир Хаоса

- Продемонстрировать культурную чуждость и уникальность.
- Предложить власть в обмен на обещание или заклад.
- Переместить что-то или кого-то из одной реальности в другую.

- Обострить конфликт по загадочным или неясным причинам.

МИР СМЕРТНЫХ

Приспособиться к изменившимся условиям

Основное (и едва ли не единственное), с помощью чего смертные могут противостоять сверхъестественному, это приспособляемость и изворотливость. Люди быстрее меняют подход или изобретают новые технологии, что позволяет им играть на равных с самой разной чертовщиной, включая персонажей игроков.

Команда охотников, которых ты раскидал в прошлый раз, выворачивает из-за угла на своём грузовике. Они явно заменили оторванный тобой капот, да к тому же установили на крыше что-то вроде здоровенного арбалета. Твои действия?

Ты можешь поклясться, что оставлял Аки связанной в шкафу, но теперь её нет. Похоже, ей удалось перерезать верёвку об острый штырь решётки. Всё залито кровью, но девчонка сбежала. Твои действия?

Решить проблему сообща

Ещё одно преимущество людей перед потусторонними созданиями — численность. Их просто больше — копов, охотников, обычных горожан, — чем вампиров, оборотней, демонов, чародеев и призраков. И они запросто могут уравнивать шансы, просто собравшись толпой.

Талия — не дура. В прошлый раз ты застал её в одиночку, но теперь она явно прихватила с собой других охотников, человек восемь, если ты не ошибаешься. Ты видишь через окно, как они деловито заряжают оружие и проверяют снаряжение, готовясь войти в дом. Твои действия?

Ты полагал, что голосование пройдет просто, однако, похоже, что общественная организация подняла против тебя жителей окрестных районов. Одна из местных активисток, Рашида, подходит к микрофону:

— Мы не потерпим, чтобы такие, как он, — она указывает на тебя пальцем, — учили нас, как растить наших детей!

Что ты ответишь?

Раскопать опасную информацию

Самое же худшее в смертных — их извечное любопытство. Следователи, домовладельцы, врачи — кто угодно может докопаться до информации, которую персонажи игроков предпочли бы скрыть.

Вернувшись домой, ты обнаруживаешь свое охотничье снаряжение раскиданным по гостиной. В спальне твоя жена заканчивает укладывать рюкзак, малолетний сын одет в пальто и ждет её в прихожей.

— Не знаю, что ты скрываешь от меня. Но выглядит это ужасно! — говорит она.

Твои действия?

Книги, которые ты хотел забрать из библиотеки — магические гримуары, не предназначенные для глаз смертных, — пропали. Библиотекарь говорит:

— Какой-то старшеклассник брал их на прошлой неделе.

Твои действия?

Напомнить об обязательствах перед смертным миром

Это легко упустить из виду, но смертные всё ещё правят этим миром — собирают налоги, занимаются бумажной работой. У других миров может быть сколько угодно древних прав на владение имуществом или территорией, однако власти доверяют только документам. То же относится и к пер-

сональным правам: твоего босса не волнует тот факт, что ты сюзерен многих фей Аркадии, если ты забыл сдать квартальный отчет.

Звонок от твоей сестры:

— Майк опять что-то натворил. Я ещё не вернулась в страну, и за детьми присматривает мама, но ей через час надо на работу. Сможешь заехать?

Управляющий зданием даже не пытается изобразить вежливость. Он говорит:

— Территория загрязнена асбестом. Вам придется покинуть квартиру, пока мы не закончим.

Ваши действия?

МИР НОЧИ

Агрессивная демонстрация силы

Ночь населяют хищники и манипуляторы, те, кто некогда были людьми, но обратились в нечто темное и непознаваемое. Они верят, что сила в жестокости, и предпочитают доказывать своё превосходство, демонстрируя зубы при каждом удобном случае.

Посетители бара хохочут, но Марише твоя шутка явно не показалась смешной. Прежде, чем ты успеваешь извиниться, она оказывается рядом с тобой и бросается к твоему горлу, выпуская клыки. Твои действия?

Ты начинаешь искать кольцо в тоннеле канализации, но тут появляется группа призраков, они вопят и осыпают тебя проклятиями. Ты явно потревожил их вечный покой, и теперь они окружают тебя кольцом, просачиваясь прямо сквозь стены. Один из них выбивает фонарик у тебя из руки, тот падает стеклом на бетон и воцаряется мрак. Твои действия?



Поставить под угрозу чьи-то владения / действовать вразрез с чьими-то интересами

Угрозы свойственны миру Ночи, а насилие — основной язык, на котором говорят улицы. Завуалированные намёки и прямое запугивание, открытая подготовка нападения — словом, всё, чтобы устроить противника.

Ватанабэ не впечатлила твоя демонстрация силы. Он негромко говорит:

— Ещё раз коснётся моей собственности — потеряешь палец. Ещё что-нибудь сломаешь — потеряешь руку. Это понятно?

Как ты ответишь?

Ты паркуешь машину у обочины, мягкий щелчок замка двери неожиданно далеко разносит в темноте. Будто в ответ из тёмной аллеи неподалёку ты слышишь утробное рычание — стоя оборотней явно хочет отпугнуть тебя от этого места. Твои действия?

Отнять собственность у слабого или глупого

Если тот, кто контролирует территорию, проявляет слабость или недалёкость ума, ночные твари в мгновение ока являются к нему на порог. Они могут месяцами выжидать подходящего момента, а потом стремительно укрепить своё присутствие в городе, избежав стычек с по-настоящему могущественными фигурами.

Выйдя из бара, ты видишь Рико и его стаю. Они окружили твою машину. Пока ты подходишь, один из волков как раз заканчивает копаться в приборной панели и замыкает провода, заводя двигатель.

— Спасибо за тачку! — усмехается Рико. Твои действия?

Ты пришёл поискать Аниту, твою фею-информатора, но здесь вообще больше нет фей.

такое ощущение, что за неделю твоего отсутствия тут всё изменилось: насколько ты можешь судить, сейчас здесь полно вампиров. Твои действия?

Сделать всё возможное в непростой ситуации

Смертные отлично приспосабливаются к простым условиям, а вот Ночь куда более консервативна и с трудом принимает новые приёмы. Вместо этого её обитатели, как правило, открыто выходят на переговоры, чтобы выяснить, чего можно достичь прямо сейчас, идут на неожиданные компромиссы и готовы довольствоваться меньшим, чем могли бы получить.

Избитый и окровавленный Мартинез хватает чемодан с деньгами, явно отказавшись от плана убить тебя перед тем, как забрать награду. Длинным прыжком он оказывается на стене ближайшего здания и принимается торопливо карабкаться вверх. Наверное, какая-то из вампирских способностей. Твои действия?

Поняв, что напугать тебя не получится, призрак переходит к переговорам. Его голос холоден и едва ли громче свистящего шёпота:

— Хочешь забрать мальчика, который заперт здесь? Может, тогда ты уйдёшь? Я помогу тебе, а ты уйдёшь?

МИР СИЛЫ

Уделить должное внимание долговременным последствиям

Сильные и властные всегда рассматривают поле боя в целом, учитывая как сиюминутные, так и долгосрочные последствия своих действий. Представители этого мира всегда воспринимают тяготы и жертвы как нечто временное, — пусть даже все остальные сообщество тем временем катятся навстречу гибели.

Глава Совета Чародеев бьёт молотком по кафедре, прерывая твою пламенную речь.

— Ответ — «нет». Наши интересы сейчас лежат в иной плоскости, и не важно, сколько власти получит Рико на столь краткий срок. Это всё равно не будет иметь серьёзных последствий.

Твои действия?

Ты слышишь короткий взвизг металла и чувствуешь острую боль, в глазах начинается муть, ты падаешь. Получи два ранения. Над тобой стоит Иезекиль.

— Мне жаль, — говорит он. — Но так будет меньше смертей. Прости.

Твои действия?

Таинственным образом предсказать приближение новой бури

Груз магического дара на плечах членов мира Силы позволяет им прозревать очертания грядущих событий. Предсказания, пророчества и ритуалы дают им зашифрованные указания на грядущие бури и проблемы, с которыми предстоит столкнуться персонажам игроков. Больше информации о проблемах и бурях ищи на странице 186.

— Что-то приближается, — говорит Сударат, и в такт её словам подраживает пламя свечей. — Оно изменит всё. Ты можешь остановить это. Отправляйся на угол четвёртой и Эдельсон сегодня ночью. Там ты увидишь. Истина откроется.

Твои действия?

Микаэль помогает тебе исполнить ритуал и неожиданно меняется в лице.

— Ты видел? — спрашивает он. — Тьма на той стороне. Ты должен прекратить то, что начал! — он хватает тебя за отвороты пиджака. — Слышишь меня? Это нужно остановить!

Твои действия?

Противостоять беспорядку и переменам

Сильные предпочитают баланс — в конце концов, именно в их руках сосредоточено больше всего власти. Порядок и стабильность для них всегда предпочтительнее анархии и беспокойства, так что они часто выступают против радикальных перемен или стараются удержать других от опрометчивых поступков.

Банды устремляются друг на друга, и в этом бою многие наверняка погибнут. Однако прежде, чем успевают появиться первые потери, волна магической энергии прокатывается по пустырю, и время замирает. Из переулка появляется загадочная фигура:

— Хм... Мы же не позволим им поубивать друг друга, не так ли?

Ваши действия?

— Я бы с лёгким сердцем позволил вам убить Ватанабэ. Он злобная тварь, извращённая многими веками паразитического существования. Однако сейчас его смерть внесёт дисбаланс во властную структуру вампиров, город захлестнут беспорядки. Как сказал поэт: «Мириться лучше со знакомым злом, чем бегством к неизвестному стремиться».

Ваши действия?

Захватить лишённый защиты ресурс

Мир Силы не слишком цепляется за территории, однако всегда держит в поле зрения ресурсы, с помощью которых можно укрепить своё положение. И едва открывается возможность, обитатели потустороннего мира немедленно накладывают руки на полезные предметы, даже если это выглядит как откровенная наглость.

Голубая молния озаряет полки, и вся твоя библиотека начинает искриться разрядами эфирной энергии. Ты успеваешь только растерянно оглянуться, а в следующий миг всё исчезает в яркой вспышке. Ты отшатываешься



ся к стене, оглушённый хлопком воздуха. Все книги пропали. До последней. Твои действия?

— Я тебе говорю, чёртова гадалка прихватила амулет. Я оставил его здесь, когда вошёл, а теперь его нет. И пока она не сделала с его помощью какую-нибудь глупость, нам надо найти его!

Твои действия?

МИР ХАОСА

Проявить культурную чуждость и уникальность

Мир Хаоса — сообщество чужаков и пришельцев из иных миров, для которых важны вещи, здесь считающиеся малозначимыми. Обычаи их также могут показаться смертным непонятными и даже отвратительными. Представители мира Хаоса часто руководствуются странными традициями, правилами, страстями или иными мотивами, оказавшись в опасности или под давлением.

Демоница Эронт начинает переговоры: согласно традиции, она отсекает язык своего ассистента и демонстрирует его вам. Алая плоть бьётся и извивается на тарелке, и с краёв на землю то и дело падают капли чёрной крови. Ваши действия?

Обыскав почти весь город, ты не находишь никого из фей. Такое ощущение, что они все разом решили устроить себе выходной и свалить домой ради какого-то важного события. Твои действия?

Предложить власть в обмен на обещание или заклад

Обещания и заклады свойственны всем представителям мира Хаоса — все они высоко ценят договорённости и данное слово. Черпая силу из запретных миров, они передают её другим, требуя чего-то взамен.

— О, я могу помочь тебе. Мне нужна лишь унция твоей плоти и крови. Всего лишь одна унция. Это ведь немного?

Фея смотрит на тебя голодным взглядом. Твои действия?

Демон садится за столик рядом с тобой без приглашения. В руках у него вазочка мороженого, на лице добродушная улыбка.

— Слышал, тебе нужна помощь с Драксе-ном. Суровый ублюдок, а? Я мог бы поделиться своими талантами, если бы ты тоже немного помог мне с одной дискуссией по поводу контрактов. Что скажешь?

Переместить что-то или кого-то из одной реальности в другую

Представители мира Хаоса могут странствовать между реальностями и иногда берут попутчиков. Время от времени они приносят со своей родины предметы, в равной степени восхитительные и устрашающие.

Ты хватаешься за руку Королевы Зимы, и тебе кажется, будто вся она становится легче с каждым мигом. Потом твой живот пронзает острая боль, и ты падаешь, но уже не на пол отеля, а в холодный снег, проламывая корку твёрдого наста. Ты поднимаешь голову и видишь, что вокруг нет и намёка на город — лишь заснеженная пустошь без конца и края. Твои действия?

Асад ухмыляется. Он ждал, что ты приведёшь больше союзников.

— Будь уверен, в моём контракте есть пункт о поддержке на случай непредвиденных опасностей.

Он выплёвывает фразу на демоническом наречии и скрывается в клубах сернистого дыма. Сквозь завесу ты различаешь распрямляющуюся во весь двенадцатифутовый рост рогатую фигуру. Твои действия?

Обострить конфликт по загадочным или неясным причинам

Мир Хаоса переменчив и загадочен. Его пути неисповедимы для тех, кто не входит в число его представителей, которые способны крайне резко отреагировать на вроде бы абсолютно безобидные вещи. И реакция их будет совершенно непредсказуема. Создания из мира Хаоса склонны обострять конфликты неожиданно и без предупреждения, едва кто-то переходит границы, о которых ведомо лишь жителям этого мира.

— Я собирался заключить с вами сделку, пока вы не притащили сюда эту дрянь! — взвизгивает Констанс, указывая на корсаж, надетый на тебе. — Поверить не могу, что вы настолько не уважаете меня и мой дом!

Он выхватывает нож из-под полы пиджака. Ваши действия?

Демоны, совсем недавно оставившие ваше появление в Чайна-тауне без всякого внимания, внезапно останавливаются и начинают внимательно вас рассматривать. Вы почти чувствуете их взгляды, оцупывающие ваши спины, когда подходите к зданию. Глянув на отражение в оконном стекле, вы видите, что все они направляются к вам. Ваши действия?

ХОДЫ ГОРОДА

После того, как вы вместе выбрали город, в котором развернется ваша история, можешь подумать над присущими именно ему ходами города. Используй эти ходы, чтобы продемонстрировать игрокам природу места их обитания. Так город обретёт в их глазах уникальный характер, а не превратится в безликий набор улиц и кварталов.

Вот несколько примеров.

- **Балтимор.** Обострить конфликты на расовой почве в маргинальных слоях общества.
- **Чикаго.** Приостановить работу городских служб из-за выступлений влиятельного профсоюза.

- **Денвер.** Из близлежащих лесов является опасность.
- **Хьюстон.** Кто-то влип в неприятности в чужом районе.
- **Сиэтл.** Грядущую бурю и впрямь сопровождает тьма и ливни.

Если захочешь найти больше ходов городов, загляни в сборник описаний городов «Сумрачные улицы». В своё время его можно будет найти на сайте www.studio101.ru.

ХОД ЗА ХОДОМ

Система ходов в «Городских легендах» создана по принципу снежного кома — результат любого из них потенциально может вызвать новые ходы, с каждым шагом делая события всё более драматичными. Это особенно справедливо для неполных успехов (результат 7–9), когда противник получает шанс на действие, либо последствия оказываются таковы, что требуют немедленной реакции от персонажа, совершившего изначальный ход. Часто ты будешь наблюдать ситуацию, когда два персонажа долго обмениваются различными ходами, с каждым разом получая очередные возможности для действий, и в конце концов приходя к какому-то окончательному итогу.

Твоя задача — отслеживать и регулировать скорость развития этой цепной реакции. В начале сцены нагнетай драматизм, давай ответы на вопросы, вызывая ещё больше вопросов или подвергая персонажей различным опасностям, и таким образом провоцируя игроков на действия. Когда сцена достигнет кульминации, измени темп. Подтверди полученную персонажами информацию и используй проблемы, чтобы поставить игроков перед непростым выбором.

ХОДЫ СЕРИИ

Хороший пример использования принципа «снежного кома» — вступительные ходы серии. Единственное их предназначение — посеять семена конфликтов и сюжетных поворотов, которые могут проявить себя в ходе истории. На этой



стадии любой результат на кубиках у игроков должен повлечь за собой что-то новое.

Пример начала серии

В этом примере Эндрю — Распорядитель игры в «Городские легенды» на территории Сиэттла. Его группа состоит из **знающего** по имени Колби, **прорицательницы** Оливии и **вампириши** Вероники. Они уже распределили долги и связи и готовы начать игру.

Первым делом Эндрю просит играющего Колби прочесть описание вступительного хода.

В начале серии определи игрока, персонажу которого ты доверяешь меньше всего, и пусть он выберет для твоего героя один из миров (к которому ты ещё не прикасался). Прикоснись к этому миру, отметив соответствующее поле в своём буклете. Расскажи Распорядителю о дошедших до тебя слухах выбранного мира или возможных конфликтах, связанных с ним, при необходимости основываясь на ранее введённой в сюжет информации, после чего погрузись в мир, о котором идёт речь.

Получив результат 10+, ты оказываешься подготовлен к конфликту, который только что заложил: кто-то из этого мира должен тебе, либо у тебя имеется нечто полезное — снаряжение или информация. При 7–9 ты уже успел по шее увязнуть в этой истории: ты должен кому-то из этого мира, и кто-то из этого мира должен тебе. В случае провала ты оказываешься застигнутым врасплох, неподготовленным или ничего не подозревающим, — Распорядитель расскажет тебе подробности.

Если серия начинается с какой-то заварушки, или ты уже и без того во что-то серьёзно вляпался, Распорядитель может решить не использовать этот ход.

— Замечательно! Спасибо. Начнём с тебя, Колби. Кому из персонажей ты доверишь меньше всего?

— Думаю, Оливии. Я использовала компромат, который накопила на неё, чтобы заставить помочь мне в расследовании убийств в даунтауне, так что не думаю, что очень ей нравлюсь после этого.

Эндрю кивает.

— Оливия, какой из миров ты выберешь для Колби?

— Путь это будет мир Силы, мне интересно посмотреть, как она справится с моими собратьями.

— Отлично! — говорит Эндрю. — Колби, какие слухи доходили до тебя о мире Силы?

— Хм. Как насчёт такого: представители мира Силы расследуют те же убийства, что и я. Они опасаются, что это было частью подготовки ритуала.

Эндрю ухмыляется. Такого он не планировал, но это отлично впишется.

— Ладно, тогда погрузись в мир Силы. У тебя +1 в этой характеристике причастности, так что не забудь добавить к результату единицу, — после броска кубиков Колби получает в итоге 9. — Результат 9 значит, что ты должник кого-то из этого мира, а также кто-то из этого мира должен тебе. Я думаю, Ахмед — прорицатель с Бейнбридж-Айленд — задолжал тебе. Какую услугу ты оказала ему?

Эндрю задаёт вопросы и отталкивается от ответов.

— Может, я передала ему какую-то информацию об убийствах в даунтауне? Не думаю, что в мире Силы сейчас много о них знают.

— А почему ты должна ему?

В правилах нет жёсткого требования, чтобы должник и кредитор в этом случае являлись одним и тем же лицом, но Эндрю собирает персонажей вместе, прочно связывая Колби с Ахмедом и давая им причину сотрудничать.

— Он сообщил мне о расследовании. Мы раньше встречались, поэтому он предупредил меня, что мир Силы скоро может мной заинтересоваться. Я точно должна ему за такое предупреждение.

— Что насчёт тебя, Оливия? Кому ты доверяешь меньше всего?

— Веронике, конечно.

Вероника также выбирает для Оливии мир Силы. Играющий Оливию говорит:

— Думаю, до меня дошли слухи о том же расследовании. И я опасюсь, что если Совет поторопится, то сумеет отыскать убийцу раньше, чем я.

Оливия погружается в мир Силы (+2) и её результат 12.

— Ты получаешь нового должника либо какую-то полезную информацию или предмет, — говорит Эндрю. — Что выберешь?

— Информацию или предмет.

— Хорошо. Акуа — чародей, от которого ты скрываешь свою сделку с Колби, — сообщит тебе, что Совет считает убийцей Колби. Чародеи планируют послать своих архонтов схватить её, прежде чем произойдут новые убийства.

Эндрю продолжает собирать персонажей вместе, даже вопреки преградам.

— Ой! Надо её предупредить!

— Да, но сначала закончим вступительный ход Вероники. Кому ты доверяешь меньше всего?

— Мне кажется, они обе вполне достойны доверия... Но Колби всё же с большей вероятностью может меня кинуть.

Человек, играющий Колби, выбирает для Вероники мир Ночи. Ему интересно, как та будет обращаться со своими собратьями.

— Ночь, значит? Хорошо. Думаю, я слышала, что две уличные банды вампиров в моём районе собираются начать войну. Не хотелось бы оказываться меж двух огней.

Вероника погружается в мир Ночи (+2) и на кубиках у неё две единицы. Ай-ай-ай.

— Вот, чёрт! И кто ко мне приходит? Неужели обе банды сразу?

Эндрю тепло улыбается:

— Сейчас начнём первую сцену и увидим!

Когда игроки используют ходы во время истории, старайся всегда думать о том, как подтолкнуть сюжет, — примерно так же, как в начале серии ты создавал конфликты или вводил новых второстепенных персонажей. Ищи точки, в которых можно выдать информацию, усложнить отношения и добавить новые долги. Когда история подойдёт к кульминационному моменту, полностью драматизма и неопределённости, ты будешь точно знать, что заложил надёжный фундамент для жёстких ходов, которые вот-вот используешь.

ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА

Те, кто не знаком с «Городскими легендами», иногда сомневаются, что здесь возможна полноценная история о противостоянии персонажей игроков. Конечно, игра и в самом деле выходит куда интереснее, если врагами главных героев являются городские группировки и персонажи под контролем Распорядителя, однако система правил прекрасно подойдёт для описания ситуаций, в которых персонажи игроков борются друг с другом.

Разделять внимание

Когда персонажи игроков ополчаются друг на друга, важно, чтобы каждый получил свою порцию внимания. Один из них может начать конфликт — **броситься в атаку** или **явить сущность**, — но потом придёт очередь другого, и теперь уже он окажется в кадре. Это не значит, что всем должно обязательно доставаться поровну — твоя задача держать в фокусе самые интересные детали стычки, и вовремя перемещать его дальше. Помни, что ты должен быть фанатом персонажей игроков: не стоит фокусировать внимание только на одном персонаже, но уделять одним персонажам больше внимания, чем другим иногда можно. Тут решать тебе.



Помощь и помехи

Ходы «*протянуть руку помощи*» и «*встать на пути*» становятся критично важны для игроков, чьи персонажи поссорились. Если один из них атакует другого, цель может помешать ему, только *встав на пути* до того, как ход будет завершён. Неважно, пытается ли он запутать атакующего, хо-рошенько ударить в ответ или сбежать — все попытки уменьшить эффективность атаки сводятся к тому, чтобы *встать на пути*. Нападающий сможет продолжить своё действие только после того, как разберётся с помехой.

Множественные провалы

Во время конфликтов персонажей игроков их броски кубиков часто выдают провалы. *Вста-вая на пути* друг у друга, герои в определённом смысле рискуют даже больше, чем если бы ничего не делали. Используй такие моменты, чтобы «перевернуть» ход: «Поскольку ты *бросился в атаку*, но получил провал, я дам твоему противнику автоматический успех 10+ при ответной атаке»; либо вводи внешние угрозы, перед которыми героям придётся объединиться, когда станет совсем жарко. Ничто так не отрезвляет, как неожиданно ворвавшаяся на сцену стая оборотней.

Пример конфликта персонажей игроков

В этом примере два персонажа (Вероника и Колби) столкнулись лбами. Колби убеждена, что Вероника ответственна за убийства в даунтауне, а Веронике совсем не улыбается, чтобы Совет Чародеев судил её за эти преступления. Колби пытается *востребовать долг*, но Веронике удаётся успешно *отсрочить* его, так что у Колби остаётся не особо много вариантов.

— «Вероника, ты пойдёшь со мной», — я достаю пистолет и навожу на неё.

Эндрю смотрит на второго игрока.

— Как ты реагируешь, Вероника? (Всегда задавай много вопросов!).

— Я в ярости, потому что никого не убивала. Я хочу *явить сущность*, взрыкнув и демонстрируя клыки, — Эндрю кивает, игрок бросает кубики и его результат — 10. — Похоже, я получаю расходуемый козырь +1 и запугиваю или впечатляю противника.

— Притормози, — возражает тот, кто играет Колби. — Я хочу *встать на пути* — выстрелить в потолок и сказать: «Я не шучу».

Колби погружается в мир Ночи (+0) и получает 10+, налагая -2 на результат броска Вероники.

— Резкий звук выстрела застает тебя врасплох, Вероника. Ты слегка оглушена. Теперь Колби кажется тебе по-настоящему опасной, — говорит Эндрю. — Ты выбираешь только один вариант из предложенных и должна принять инаковость.

Игрок вздыхает, получает расходуемый козырь +1 и отмечает пункт инаковости в буклете. Сейчас Эндрю не требуется активно участвовать в происходящем, он может оставаться фанатом персонажей игроков, просто наблюдая со стороны, как они сами строят сцену.

— Я бросаюсь на неё, — говорит тот, кто играет Веронику. Эндрю и второй игрок согласно кивают, и Вероника прислушивается к зову крови (+3). Прекрасный результат — 13! Колби никак не сможет на него повлиять. Вероника выбирает вариант лишить противника чего-либо.

— Вампириша с нечеловеческой стремительностью налетает на тебя, Колби. Ты получаешь одно ранение, ударившись затылком об пол. Пока ты пытаешься сфокусировать зрение, она вырывает пистолет у тебя из руки. Твои действия?

Теперь, когда атака Вероники завершилась, Распорядитель «разделяет внимание» на Колби.

— Я бью её в лицо! — Колби *бросается в атаку*, но получает всего 4. Веронике даже не нужно пытаться помешать её усилиям.

— Хорошо, Вероника, — Эндрю решает обратить против персонажа его же ход. — Я дам тебе 10+ при следующем ходе, если хочешь.

— Согласна. Избираю нанести ужасающий урон. Пистолет всё ещё у меня, так? Я стреляю ей в голову.

Эндрю морщится. Это жестоко.

— Ну хорошо, на близкой дистанции это три ранения, плюс ещё единица урона за ужасающий урон. Колби, Вероника выпускает две пули прямо тебе в голову. Учитывая уже полученное ранение, ты оказываешься при смерти. Твои действия?

— Ой-ой. Похоже, в этот момент я вырубаясь, — игрок заглядывает в буклет Колби. — Да, точно — это предельное количество ранений.

Эндрю кивает и переводит взгляд на Веронику, снова разделяя внимание.

— Здесь я закончила. Я бросаю пистолет на пол и ухожу. Она начала первая, но добывать её я не стану. Пусть Совет собирает её по кускам, если им так захочется.

Моменты, когда сюжет жёстко сталкивает персонажей, часто выходят особенно увлекательными. Стоит отметить, что на самом деле мы не видели ни одного конфликта, зашедшего так далеко, как это описано в примере. Обычно игроки держатся по одну сторону баррикад. Как персонажи сериала, которые то и дело друг друга поддевают, но очень редко ссорятся по-настоящему. В любом случае, если это всё-таки случится, теперь ты будешь готов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

В «Городские легенды» легко добавить нового второстепенного персонажа: надо всего лишь определить мир, к которому он принадлежит, дать имя и кратко описать новоприбывшего игрокам. Всё. Никаких специальных бланков и запутанных формуляров, ведущих к лишнему стрессу. Просто введи в сюжет нового участника, а остальное придёт само.

После того, как персонажи игроков помешали группе некромантов исполнить злоевищий ритуал, Эндрю решает, что истории нужен новый антагонист. Ему кажется, что неплохим выбором будет фея, поскольку Вёлууд — персонаж-фея, которого играет Райан, — не слишком часто общается с представителями других дворов. Эндрю называет новую фею Королевой Зимы. Он также даёт ей внешность красивой женщины в годах, с морозно-голубыми волосами и в ослепительно белом платье. Прямо сейчас Распорядитель не задумывается о том, как много урона она может нанести или поглотить в бою — этим можно будет озаботиться позже, когда дело дойдёт до прямого столкновения с персонажами игроков.

Когда второстепенных персонажей накопится чуть больше, можно начинать обдумывать их взаимные отношения, кто чей враг и какие ещё детали они способны привнести в сюжет. Прикидывай, чем они занимаются за кадром, потом это пригодится, чтобы сказать игрокам: *что-то случилось, пока вас не было.*

МОТИВЫ ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Помимо имени, мира, к которому они принадлежат, и внешности второстепенным персонажам требуется мотив. Это простые эгоистичные причины, которые руководят их действиями. У охотника на вампиров может быть мотив отомстить за сестру или защищать слабых. У демона — найти способ остаться на Земле или подняться по карьерной лестнице. Ты легко можешь придумывать мотивы сам, но на всякий случай на листе Распорядителя приведён небольшой список готовых.

Если второстепенный персонаж сталкивается с проблемой, учитывая его мотивы. Если эта проблема представляет для него прямую угрозу, то, конечно, он будет в первую очередь быстро и с максимальной эффективностью выступать против опасности, стараясь решить проблему наилуч-



шим способом. Однако если опасность не грозит ему непосредственно, второстепенный персонаж может задаться определёнными вопросами и прикинуть, как извлечь из ситуации максимальную выгоду для себя. Особо хитрые способны даже манипулировать персонажами игроков и ставить их на службу собственным целям...

ГРОМИЛЫ

Некоторые второстепенные персонажи — это безликие головорезы или приспешники, не нуждающиеся в такой же детальной проработке, как другие. Давай им имена, но учитывай, что ход *опознать незнакомца* тут будет бесполезен: нельзя выяснить ничего важного о том, у кого нет в городе хоть какой-то репутации. В остальном громилы ничем не отличаются от любых других персонажей под контролем Распорядителя: они могут использовать *долги*, наносить и получать *урон* и строить какие-то отношения с персонажами игроков, если встречаются на их пути больше одного раза. Все громилы имеют один и тот же мотив: *служить кому-то могущественному*.

Используя громил в игре, ты избавляешь игроков от необходимости *опознавать* множество важных персонажей за раз и отслеживать их судьбу в дальнейших сценах. Вводи важных персонажей по одному, окружая их лакеями и приспешниками, и игрокам не придётся завести картотеку. Даже если потом в одной из сцен появится сразу несколько важных фигур, уже представленных ранее, всем будет куда проще сориентироваться.

Порой кто-то из громил может «подрasti» и стать важным персонажем в ходе истории, особенно если пострадает тот, кому он служил. Обычно это происходит достаточно естественным путём: персонаж просто начинает чаще мелькать в кадре. Однако также это может означать, что теперь кто-то из героев, ранее не встречавшийся с этим громилкой, может успешно использовать ход *опознать незнакомца*.

ТРЕУГОЛЬНИКИ ОТНОШЕНИЙ

Второстепенные персонажи самоотверженно следуют своим *мотивам*, но это не делает их совсем уж плоскими. Показывая их игрокам с разных сторон, создавая «треугольники отношений», в которых двое (или больше) персонажей игроков принципиально по-разному относятся к одному и тому же второстепенному персонажу.

Скажем, Королева Зимы хочет *завоевать город*, но при этом видит в Оливии потенциального союзника, а Соломона считает смертельной угрозой. В результате она, скорее всего, явится к Оливии с предложением о перемирии, при этом послав к Соломону несколько троллей, чтобы те прикончили его, пока не стало слишком поздно. Для Королевы Зимы взаимоотношения Оливии и Соломона — всего лишь препятствие для целей, к которым её толкает мотив. Теперь два персонажа игроков вовлечены в интриги Королевы и против своей воли связаны с этим могущественным персонажем.

ДОЛГИ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи игроков будут часто становиться должниками второстепенных персонажей. Тебе придётся отслеживать каждого кредитора отдельно — нельзя *задолжать* одному, а рассчитываться с другим только потому, что оба этих персонажа находятся под контролем Распорядителя. На листе Распорядителя есть свободное место как раз для этих записей, но предупреждаем сразу — тебе понадобится дополнительное пространство уже через несколько игровых серий.

Вот несколько способов, которыми персонажи игроков могут *задолжать* твоим персонажам.

- Персонаж игрока *избегает неприятностей* и выбирает вариант *задолжать кому-то*.
- Персонаж игрока получает результат 7–9 при попытке *убедить второстепенного персонажа*.
- Второстепенный персонаж безвозмездно оказывает персонажу игрока услугу.
- Персонаж игрока получает результат 7–9 или провал при попытке *отсрочить долг*.

Являясь кредитором персонажа игрока, второстепенный персонаж может **востребовать долг**, как указано на странице 51. Персонаж игрока при этом имеет право попытаться **отсрочить долг**.

Не забывая о своих принципах и ходах, когда второстепенный персонаж **востребует долг**. Проси персонажей игроков делать именно то, в чём они хороши — *будь фанатом персонажей игроков*, — однако делай последствия непростыми и бесконтрольными — *все должны запачкать руки*, — а потом *подвергай опасности* кого-то из участников. Натравливай персонажей игроков друг на друга, поднимай неудобные вопросы и подталкивай героев к ситуациям, для окончательного решения которых потребуются ещё больше интересных ходов.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ АТАКУЮТ

Рано или поздно кто-то из второстепенных персонажей решит, что единственный способ разобратся с персонажем игрока — напасть или убить его. В твоём распоряжении имеется ход «нанести урон», так что ты можешь ранить персонажей игроков в любой момент, в том числе — убить их руками антагонистов. Конечно, всегда стоит наметить грядущий удар, прежде чем переходить к кровопролитию, — игрок должен понимать, как вышло, что его персонаж внезапно получил между глаз дуэтом из неприятностей.

Лучший вариант здесь — использовать ход мягко, дав игроку время решить, что делать: «Соломон, двое из четверых вампиров, подстерегавших тебя в переулке, бегут к тебе. У одного металлическая бейсбольная бита, у второго цепь. Твои действия?». Пока никакого урона не нанесено, но проблема чётко обозначена. Если Соломон захочет увернуться, ему потребуются **выкрутиться**, и он скорее всего скажет что-то вроде: «Я пытаюсь избежать ударов». А потом тот, кто играет Соломона, бросит кубики, чтобы выяснить, чем всё закончилось. В случае успеха он не получит ранений, ну а если результат будет провальным, ты сможешь **нанести урон**, исходя из ситу-

ции (одно или два ранения, на твоё усмотрение). Не исключено, что вместо этого Соломон попытается **убедить** врагов отступить, сбить с толку, чтобы они решили, что им нужен не он, или **востребовать долг** в обмен на мирное разрешение конфликта. Это уже решать ему.

Разобравшись с твоим ходом, он может воспользоваться моментом и, к примеру, **броситься в атаку**. Если же Соломон сделает это, даже не попытавшись защититься, или просто проигнорирует нападающих, ты можешь с чистым сердцем **нанести ему урон**. У него был шанс, которым он не воспользовался. С вампирами, вооружёнными битами и цепями, стоит считаться.

Инициатива в конфликте плавно перетекает от одной стороны к другой: один персонаж **ходит**, другой отвечает. Но так бывает не всегда: порой ты успеешь совершить несколько ходов, прежде чем персонаж игрока начнёт реагировать, особенно если он получил 7–9 и должен принять непростое решение.

Лиам, которого играет Трой, что-то не поделил с группой охотников, порабождённых древним вампиром. Ему удалось найти пистолет и выбраться из их логова прежде, чем его успели прикончить, но теперь на хвосте у него целая толпа недоброжелателей.

Распорядитель Эндрю говорит:

— Подбегая к своей машине, ты видишь свет фар грузовика охотников, выворачивающего из-за угла. Водитель вжимает педаль в пол, и машина несётся прямо на тебя.

Это громилы, и они служат своему хозяину честно и самоотверженно.

— Вот дрянь, — говорит Трой. — Хорошо, я стреляю в водителя.

— С такого расстояния ты вряд ли попадёшь в него из пистолета. А если дожидаться, пока грузовик подъедет достаточно близко, убийство водителя не поможет — тебя почти наверняка всё равно сожмут. Хочешь попробовать?



Эндрю только что описал последствия и предложил выбор. Он хочет, чтобы Трой чётко понял, что его может ждать, прежде чем двинулся дальше.

— Черт. Нет, под грузовик я не хочу. Я пробую уйти с дороги и поискать позицию поудачнее. Думаю, это значит, что я пытаюсь **выкрутиться**, чтобы не пострадать.

Эндрю кивает, и Трой бросает кубики. Результат 7, чего впритык достаточно для частичного успеха.

— Если ты побежишь со всей возможной скоростью, они точно тебя заметят и будут знать, где твоё укрытие. Во время атаки у них будет преимущество. Всё ещё хочешь это сделать?

— Да, хочу найти укрытие.

— Принято. Грузовик несётся на тебя, но ты быстро отпрыгиваешь в сторону и падаешь за пожарный гидрант. Они начинают стрелять, пули впииваются в бетон вокруг тебя. Твои действия?

Эндрю **подвергает** Лиаму опасности, но пока не наносит урон.

— Я буду отстреливаться! Могу я **броситься в атаку**?

Эндрю снова описывает последствия и предлагает выбор:

— Они сейчас отлично видят тебя. Если ты поднимаешься и открываешь огонь, думаю, ты получишь урон. Точно этого хочешь?

Эндрю говорит то, чего требует город, продолжая давить на Лиаму.

— Нет уж. Может, я смогу, стреляя наугад, разбить фару?

— Да, и как мне кажется, это будет попыткой **сбить их с толку**. Давай, бросай кубики. Если получится, у тебя появится возможность нанести им урон.

116, чтобы узнать больше о группах, но основное правило следующее: группы наносят на единицу больше и получают на единицу меньше урона за каждую категорию численности, на которую превосходят противника. Группа *среднего* размера (10–20 бойцов) наносит на две единицы больше и получает на две единицы меньше урона, сражаясь с одиночкой.

УРОН И ИСЦЕЛЕНИЕ ВТОРОСТЕПЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

По большей части все персонажи в игре получают ранения одинаково (см. стр. 111): они принимают урон, равный соответствующему параметру оружия, отнимая значение имеющейся брони и учитывая модификаторы от варианта *нанести ужасающий урон* или иных обстоятельств. Если персонаж игрока стреляет в полицейского, на котором надет бронежилет (*броня 1*) из пистолета калибра 9 мм (*урон 2, ближнее, шумное*), то, скорее всего, нанесёт одно *ранение: урон 2 – броня 1 = урон 1*. То же самое произойдёт, если это будет перестрелка между персонажами игроков.

Однако смертные второстепенные персонажи редко могут пережить столько же ранений, что и персонажи игроков. Пистолетный выстрел (*урон 2*) обычно выводит их из боя, а попадание из автомата (*урон 3*) убивает на месте. Броня может немного помочь, однако мало кто из смертных носит бронежилеты (*броня 1*), не говоря уж о штурмовом снаряжении (*броня 2*). Кое-кто использует сверхъестественные уловки, также обеспечивающие защиту, но это опять же редкость.

Если смертный второстепенный персонаж получает *ранение*, ему немедленно требуется медицинская помощь. Получив два или три ранения, он вряд ли протянет долго, даже если не скончается сразу. Если врача (или чародея-целителя) приводят вовремя, пострадавший будет извлекаться от ранений по одному-два за игровую серию. Поймав пулю, второстепенный персонаж, скорее всего, проведёт одну-две серии в больнице, прежде чем сможет вернуться в строй.

Не забывай, что группы используют особые правила по нанесению и получению урона. Загляни в соответствующий раздел на странице

Однако антагонистами в «Городских легендах» могут быть не только смертные. Персонажи игровых рискуют столкнуться с вампирами, демонами, призраками и прочими, куда более стойкими тварями. Поэтому дальше мы рассмотрим правила по урону для второстепенных персонажей сверхъестественной природы.

Внутренняя логика игры

Есть создания, которые просто невосприимчивы к определённым источникам урона. Призраки, к примеру, могут не обладать достаточной вещественностью, чтобы получать ранения от оружия, не имеющего магического аспекта. В подобных ситуациях подталкивай игроков искать особые способы взаимодействия с такими врагами (*являть сущность*, творить специальные ритуалы и т.д.). «Неуязвимый» противник — отличный повод для *ветерана* отправиться в свою мастерскую и изготовить уникальное оружие.

Сопrotивляемость в качестве брони

Если какой-то тип существ обладает сопротивляемостью к урону (или определённому типу атак), с точки зрения правил считай это разновидностью брони. Вампиры, к примеру, не получают особого ущерба от пулевых ранений — у них нет важных внутренних органов, — так что имеют *броню 1*, даже полностью лишившись одежды. И это не шутки — существо, обладающее *бронёй 3*, не получает ранений от pistolетных выстрелов, даже если атакующий выбрал *ужасающий урон*. Броневой боевое оружие, впрочем, по-прежнему наносит полный урон, даже если броня имеет сверхъестественную природу.

Уязвимости увеличивают урон

С другой стороны, атаки, использующие уязвимые стороны сверхъестественного существа, наносят ему на единицу урона больше или *игнорируют броню*. Мелкие уязвимости (хладное железо для фей) обычно добавляют +1 к урону. Крупные (освящённое оружие против демонов или огонь

против вампиров) чаще *игнорируют броню* или добавляют +2 к урону.

Увеличение стойкости

Наконец, сверхъестественные существа способны принять больше урона, чем смертные второстепенные персонажи. Чтобы прикончить вампира, понадобится нанести четыре ранения, а оборотню — и все шесть. Пусть сама история подскажет, насколько живучий враг попался персонажам игроков на этот раз. Вряд ли демон, погибающий от одного pistolетного выстрела, кого-то напугает, а вот фея, принявшая восемь ранений и всё ещё стоящая на ногах, может нагнать жути. В любом случае, сверхъестественные создания, как и все остальные, не любят, когда их бьют или расстреливают. Многие из них предпочтут спастись бегством после первого же заряда дроби в грудь, пусть для них это и не смертельное ранение. Как и смертные, они избавляются от ранений между сериями, но несколько быстрее — по два или три ранения за раз. Также они способны отращать потерянные конечности или оправляться от самых тяжёлых увечий.

УПРАВЛЕНИЕ ВТОРОСТЕПЕННЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Иногда эта задача может показаться неподъёмной — в многомиллионных городах бесчисленное количество потенциальных участников вашей истории. Вот несколько подсказок, как лучше контролировать свои записи.

Отслеживай их по мирам

Каждый второстепенный персонаж принадлежит к одному из миров. Отслеживая их по этому параметру, ты всегда будешь знать, кто в какой момент может появиться. По большей части персонажи Ночи записаны на улицах и в барах, тогда как визит в пентхаус или небоскрёб скорее всего приведёт тебя на встречу с кем-то из мира *Силы* или *Хаоса*. Ведя заметки таким образом, ты получишь группы персонажей, автоматически отсортированные по местам обита-



ния и образу жизни, вместо того, чтобы каждый раз копаться в листе, беспорядочно исписанном самыми разными именами.

Используй их повторно

Когда игроки *отправляют своих персонажей на поиски* новых ресурсов или знакомств, предлагая им использовать в качестве информаторов уже однажды упомянутых участников истории. Вампир Феликс прошлым летом помог Рокси найти пропавшую девушку? Именно к нему Фахад отправляется, нуждаясь в сведениях о делах *мира Ночи*. А ещё у Пифии было видение о вампире, который может сыграть важную роль в грядущем конфликте с демоном... И это тоже Феликс. В конце концов, так ли уж много в городе вампиров?

Убивай их

Игра есть игра. Не бойся убирать персонажей со сцены и вводить новых, мечтающих занять их место. Если список второстепенных персонажей на твой взгляд слишком разросся, начинай войну, ритуал или конфликт, который поможет тебе слегка проредить эту толпу. Древние лорды-вампиры и бессмертные чародеи хорошо защищены, но порой даже они находят бесславный конец, ошибившись с выбором стороны.

ЧТО ТАИТСЯ ЗА АРХЕТИПАМИ

Обращай внимание на архетипы, которые игроки выбирают в начале игры. Этим они дадут тебе понять, какие конфликты им интересны, какие миры привлекают их внимание, и тебе для этого не придётся задавать ни одного вопроса. Строй сцены, отвечающие этим интересам и темам: дай *чародею* колдовские загадки, *ветерану* — эхо давно забытых всеми конфликтов, политические интриги преисподней — *меченному*. При этом не забывай *играть, чтобы узнать, чем всё закончится*, и отталкиваться от решений и действий персонажей игроков.

Также следи, какие *ходы* и дополнительные особенности они используют, — это поможет тебе по-

нять, как именно игрок предпочитает действовать в истории. Хорошим решением будет давать каждому из персонажей игроков хотя бы раз в серию применить особые таланты. Конечно, не получится сделать это для абсолютно всех *ходов* из каждого буклета, но никто не мешает быстро просмотреть магические силы фей и создать ситуацию, в которой будет востребовано *целительство*, *чары* или *воздействие на чьи-то эмоции* (драка в баре подходит по всем параметрам), либо подсунуть *прорицателю* магический предмет, если он недавно освоил *психометрию*. И, напомним: ты не должен писать сценарий или планировать сюжет — просто старайся двигать историю в тех направлениях, которые позволят тебе *быть фанатом персонажей, созданных игроками*.

Наконец, не бойся позволить игрокам самостоятельно дополнять культурные или физиологические особенности своих персонажей. Что может пойти не так, если вампиры вашего города будут получать кровь из передвижных донорских пунктов? Или если все чародеи обретают бессмертие, как только овладеют азами магии, предотвращающей старение? Любая подобная особенность влечёт за собой новые слабости, зоны конфликта, нюансы, точки, в которых равновесие легко может быть изменено всего одним крохотным усилием. Пусть игроки говорят о жизни и законах города всё, что захотят. Потом настанет твоя очередь красть их конфетки, ломать песчаные замки и с интересом наблюдать за их попытками снова вскарабкаться на вершину.

Держи свои *ходы* в тайне, но при этом всегда целься в самые уязвимые места. За это тебя и любят.

Далее ты найдёшь подсказки, которые помогут тебе обращаться с каждым из архетипов в ходе игры.

АРХЕТИПЫ СМЕРТНЫХ

Все архетипы *мира Смертных* обитают на границе между скучной повседневной жизнью и сверхъестественным миром. Задавай игрокам, выбравшим эти архетипы, побольше вопросов об их связях с *миром Смертных* и ищи моменты, в ко-

торые эти обязательства могут подвергнуть их (или тех, кто им дорог) смертельной опасности.

Знающий

Знающий — это персонаж на лезвии бритвы, он больше всех прочих архетипов разрывается меж двух миров и должен постоянно делать выбор, какой из них для него важнее. Все глобальные сообщества города с интересом следят за его внутренней борьбой, ведь **знающий** имеет особый потенциал — он вольный стрелок, который может в итоге сыграть за любую команду. Дай ему как можно больше связей со сверхъестественным миром, отношений, круто замешанных на обещаниях могущества и постоянных чувственных со-блазах. Когда **знающий** станет **крепким орешком**, начни подкидывать ему больше загадок, а также ситуаций, в которых именно он ради всего **мира Смертных** должен успеть сделать нечто важное прежде, чем сверхъестественный злодей уйдёт безнаказанным. По мере развития сюжета не забывай напоминать **знающему** о его обязательствах перед другими смертными. Лучше всего — в тот самый момент, когда он по горло занят делами, связанными с демонами, чародеями и прочей чертовщиной. Также постепенно вводи в историю второстепенных представителей **мира Смертных**, которые однажды могут стать надёжной основой для будущего общества стражей.

Охотник

Некоторые из них — машины убийства, неотвратно идущие от цели к цели, истребляя определённый тип сверхъестественных существ. Другие выискивают среди обитателей мистического подполья тех, кто совершает нечто аморальное, напоминая этакую «полицию нравов» для вампиров и демонов. В любом случае обсуди с игроком, взявшим этот архетип, на какую дичь он охотится. А после этого, вне зависимости от ответа, сразу отправляй его на охоту — потом, когда в игру войдут другие персонажи игроков, это может оказаться куда сложнее. Пока продолжает-

ся охота, постоянно **подвергай опасности** окружающих смертных, но не убивай их, а только причиняй им урон, чтобы запустить ход инаковости охотника, отринувшего заботу о ближних ради достижения цели. Десять раз подумай, прежде чем отбирать у **охотника** его оружие и снаряжение — ведь именно эти замечательные игрушки позволяют ему сражаться с чудовищами на равных. **Безопасное место**, к примеру, должно быть именно таким, и ты не имеешь права вторгаться в него, если только не произошло нечто безумное, и защита была нарушена изнутри.

Ветеран

Ветеран — более тонкий архетип, по сравнению с другими. Обязательно выясни, почему персонаж решил уйти на покой, что этот покой из себя представляет и т.д. Однако **быть фанатом персонажа** в случае **ветерана** означает всеми силами тащить его обратно. Угрожай, устраивай нападения, всячески досаждай, **востребуй долги** — словом, делай всё, чтобы персонаж рискнул всем, что имеет, и вернулся в дело. В игре **ветеран** хорошо сочетается с другими архетипами в качестве наставника и тыловой поддержки. Его **мастерская** — отличный повод для персонажей объединиться против некой напасти, для победы над которой необходимо особое оружие или снаряжение. Пусть для изготовления потребуются детали или инструменты, к которым имеют доступ разные персонажи. Когда работа будет завершена, не забывай, что полученное неприкосновенно для тебя — второстепенные персонажи не могут похитить его, сломать или иначе сделать бесполезным.

АРХЕТИПЫ НОЧИ

Архетипы **мира Ночи** — помимо когтей и клыков — отличаются тем, что погрязли в повседневной рутине уличного криминала: наркотики, деньги, секс, оружие и передел территорий. Их образ жизни — жестокость и насилие, но ты можешь время от времени напоминать, что политические игры города временами затрагивают каждого.



Призрак

Призрак может проникнуть буквально куда угодно и добраться до чего угодно. Исключения составляют только специальным образом защищённые помещения. Когда бесплотный персонаж скользит через чужие жилища, подбрасывая ему сцены бытового насилия, в которых жертва беззащитна, а агрессор уверен в отсутствии свидетелей. Время от времени сталкивай **призрака** в конфликтах с другими духами и привидениями. В конце концов, он ведь не один скитается в ночи. При этом всегда давай понять заранее, если кто-то способен навредить **призраку**, когда он не воплощён, — примерно к середине третьей игровой серии персонажи этого архетипа обычно перестают бояться умереть. Если у **призрака** имеется **якорь**, **подвергай этот предмет опасности** примерно раз в две серии, чтобы персонажу приходилось оборонять его, но не требовалось беспокоиться об этом постоянно.

Некоторые из **ходов инаковости** призрака позволяют ему влиять на смертных (**одержжание, ночные кошмары, испытать жизнь**). Всегда давай персонажу получить от них полный эффект — **принятие инаковости** и так достаточно высокая цена. Пусть эти **ходы** будут опасными и эффективными.

Вампир

Ни один архетип в игре не обладает таким количеством багажа, как этот. Удостоверься, что выбравший его игрок понимает: **вампир** создан для того, чтобы ловить других в **паутину** взаимных зависимостей, основанных на их слабостях и тёмных страстях. Если игрок хочет конкретизировать образ своего **вампира** в этих пределах — будь щедрее. Упыри, обитающие в его убежище, могут быть, к примеру, представителями любой разновидности нежити или просто рабами, отвечающими эстетическим предпочтениям хозяина, а все городские вампиры — являться истинными владыками ночи, объединёнными сложными вассальными отношениями.

Поскольку **вампир** часто использует других персонажей и всячески досаждаёт им, не забы-

вай **собирать персонажей вместе, даже вопреки преградам**. Этот архетип — олицетворение грубой силы, будучи загнанным в угол, он становится дик и опасен, и при этом имеет такую связь с вампирской «экосистемой», на какую не может рассчитывать никто другой. Сделай это по-настоящему полезным ресурсом, пусть его таланты будут нужны персонажам других игроков. Также не давай **вампиру** спокойно отсиживаться в **убежище**, пока остальные разматывают клубок интересной истории.

Волк

Если **вампир** — это опасность и сила, то **волк** — просто хладнокровный убийца. Мало кто в городе настолько же опасен, как оборотень в боевом облике на охоте. При этом у него есть своеобразный поводок — **территория**, страдающая от бед и обладающая преимуществами. Эти качества выбираются на стадии создания персонажа, и именно на них он будет фокусировать большую часть своей энергии. Пусть эти усилия станут центральными темами истории **волка**. Если во время обхода территории активизировалась одна из бед, пусть персонаж прочувствует это на себе немедленно. Совершай **жёсткие ходы** — неприятные ситуации и опасные соперники должны дать ему повод оскалить клыки. Важной деталью архетипа является изначальная невозможность обращаться по собственному желанию — обладай **волк** способностями контролировать этот процесс, **ход инаковости «под солнцем и луной»** лишился бы всякого смысла, — однако ты можешь проявить щедрость и в критические моменты позволить **волку** обращаться, **явив сущность**.

АРХЕТИПЫ СИЛЫ

Представители **мира Силы** уверены, что держат все карты. У них есть дар прорицания, чтобы заранее видеть грядущие неприятности, и мистические силы, позволяющие сместить курс событий к собственной выгоде. Единственная проблема, как всегда, в том что остальные вечно всё портят...

Прорицатель

Прорицатель — архетип, сильно выделяющийся на фоне остальных; видения о грядущих событиях могут помешать принципу *играй, чтобы узнать*, чем всё кончится. **Ход предсказание** позволяет избежать этой проблемы, давая игроку возможность ретроспективно заявлять о том, что он предвидел, как это случится. Если **прорицатель** использует **шанс** на **предсказание**, реагируя быстро и жёстко, создавая ощущение неотвратимости и значимости предсказанного события. С другой стороны, давая игроку подсказки. При помощи ложных пророчеств он может дурачить недругов. Со временем это станет для игрока естественным и он начнёт пользоваться этой уловкой самостоятельно. Подкидывая ему загадочные предметы и личности, о которых он сможет сделать предсказание. Выдавая **прорицателю** информацию, говори уверенно и оставляй недосказанности — у тебя будет время чуть позже, чтобы продумать общую логику видений.

Как и **ветеран**, прорицатель лучше всего раскрывается в истории с большим количеством персонажей игроков, во-первых, потому что обладает **ходом «не держи в себе»**, а во-вторых, видения, в которых опасности подвергаются главные герои истории, куда интереснее, чем те, что касаются лишь второстепенных персонажей. Если у тебя всего один или два игрока, посоветуй им выбрать другие архетипы.

Чародей

У **чародея** предостаточно мощных инструментов для решения проблем (**заклинания, явление сущности, кабинет**), но слишком мало способов понять, за что браться в первую очередь. Рассыпь перед ним загадки — убийства, колдовские печати, исчезновения людей — и используй то, что будет оставлено без внимания, чтобы втянуть **чародея** в запутанные «треугольники отношений» и хитросплетения политики глобальных сообществ, а также в ситуации, в которых среди множества неудачных решений требуется быстро отыскать единственное верное. Предлага-

й информацию и полезные ресурсы от лица могущественных и опасных второстепенных персонажей, чтобы посмотреть, как далеко готов зайти **чародей** в попытках спасти всех и каждого. Результат может удивить тебя.

При случае не забывай напомнить **чародею** о том, как на самом деле он уязвим, при помощи представителей **мира Ночи** или **Хаоса**, способных заставить его врасплох. Этот персонаж раскрывается особенно красочно, если его припереть к стенке и заставить искать выход из опасной ситуации.

АРХЕТИПЫ ХАОСА

Выходцы из **мира Хаоса** — чужаки в чужом краю, но обладают тесной связью со своей родиной. Постоянно напоминай им, насколько они отличаются от окружающих, и сколь сильной властью их владыки обладают над ними.

Фея

Для **феи** главное — обещания, а посему обеспечить ей как можно больше второстепенных персонажей, готовых дать ей эти обещания — не важно, по глупости или по расчёту, — чтобы сблизиться с этим персонажем или получить нечто важное. Чувства, которые окружающие испытывают к **фее**, должны быть непостоянны — скажем, сначала она буквально пленяет их, но со временем привязанность сходит на нет. Если **фея** обладает **ходом «подавать горячим»** или **«слово не воробей»**, пусть второстепенные персонажи приносят ей клятвы, а после нарушают их. Следи и за тем, что обещают персонажи игроков, — этим они тоже могут запустить **ходы феи**.

Политика двора — основное, что связывает фею с родиной. Большинство фей, живущих в городе — изгнанники, но есть и те, кто обладают правом свободно ходить туда и обратно через границу. В обоих случаях используй **долги феи** к её монарху, чтобы тот укреплял свою власть за счёт героя при помощи **магии фей**. Придворные интриги — это притворство и обман, чары и иллюзии, и в гораздо меньшей степени — насилие и запугивание.



Если персонаж с другим архетипом после очередного повышения приобретает ход «*мера справедливости*», он получает возможность применять волшебные силы фей, не меняя при этом архетипа. В этом случае считай, что сами силы перерождаются, становясь защитной магией или магией крови, в зависимости от того, что лучше подходит архетипу нового владельца. Это недёшево обходится — каждое применение магии стоит *долга*, — такой персонаж не составит большой конкуренции фее.

Меченый

Как и волк, *меченый* — это ходячая машина для убийств, скованная обязательствами. Единственное различие в том, что это обязательства по отношению к кому-то куда более опасному, чем он сам, — его тёмному покровителю. Дай *меченому* как можно больше заданий от босса, для выполнения которых потребуются использовать демонические способности, прежде чем придёт время напрямую столкнуться с персонажами других игроков. Пусть он думает, что может исполнять приказы демона без чрезмерных жертв, а потом просто пусти ему навстречу одного из персонажей игроков и полюбуясь, как бабахнет.

Если *меченый* умирает, и покровитель ему ничего не должен, обязательно отправь демона к кому-то из второстепенных персонажей — не персонажей игроков! — которым погибший был дорог, и предложи вернуть его. После того как тёмный покровитель поймает на крючок супруга, родственника, друга или ребёнка *меченого*, вопрос выбора между служением и бунтом должен заиграть новыми красками. Пусть этот персонаж постоянно находится на перепутье, разрываясь между требованиями контракта и своими близкими из числа смертных.

БОЛЕЗНЕННЫЕ ВОПРОСЫ

«Городские легенды» — игра о политике сверхъестественного мира, однако это не мешает ей иметь глубокую связь с сегодняшними социальными проблемами. Как мы уже говорили в «Пreamбуле», пер-

сонажи игроков обитают на пересечении множества разных граней самоидентификации, в мире, который не только пытается сотворить с ними ужасные вещи, но также требует, чтобы и они сами делали то же самое с окружающими. На такой благодатной почве могут родиться крайне драматичные и увлекательные истории о том, как истинные герои повергают коварных злодеев, однако в процессе игры за вашим столом могут возникнуть определённые сложности.

САМООПРЕДЕЛЕНИЕ

Для многих персонажей их расовая, гендерная или сексуальная принадлежность является основным источником переживаний. Однако изобразить систему угнетения, пронизывающую жизнь современного города и при этом соблюсти деликатность и тактичность — задача непростая, а время прочесть несколько томов специальной литературы, только чтобы провести ролевую игру, у тебя вряд ли найдётся. Поэтому дальше приведено несколько подсказок, чтобы сориентироваться.

Глубже исследуй сообщества

Наркоторговлей в Западном Балтиморе занимаются преимущественно цветные, и это правда. Такая же правда как то, что большинство тамошних социальных работников, политических активистов и народных представителей — тоже цветные. Нельзя ожидать, что игроки мгновенно поймут, чего ждать от сообщества, если демонстрировать его только под одним углом. Вместо этого покажи его истинное лицо, делай это с разных точек зрения, чтобы стало ясно, что делает эти группы людей (и не только людей) особенными. Если представить общественности всего одного латиноамериканца или одного фрика, по его поведению будут судить обо всех остальных, просто за неимением вариантов. Не надо взваливать такую нелёгкую ношу на одиночку.

Смещай фокус

Мир без расизма, сексизма и фанатиков был бы идеальным, однако «Городские легенды» разворачиваются в другом мире. Диаспора чернокожих вам-

пиров из Гарлема обитает на пересечении разных граней самоидентификации: с одной стороны они сверхъестественные ночные хищники, с другой — цель жестокой полицейской кампании, направленной против цветных. Ты послужишь персонажам плохую службу, если во время их взаимодействия с властными структурами забудешь, что они чёрные. При этом время от времени нужно смещать фокус, отводя на задний план расовые или гендерные проблемы, когда они нерелевантны ситуации. Чётко давай понять, какие препятствия персонажу придётся преодолеть, но всегда оставляй возможность взять верх над ненавистью и нетерпимостью и достигнуть триумфа.

Избегай стереотипов

Всегда, когда возможно, избегай стереотипов. Если в истории появляется новый знакомец кого-то из персонажей, испаноговорящий бандит из Лос-Анжелеса, первым делом дополни его портрет деталями, которые не вписываются в образ стандартного головореза-мексиканца. Он посещает общественный экономический колледж? Является любящим отцом? Ненавидит насилие? Если твои второстепенные персонажи будут отличаться неожиданными чертами, это всегда поможет тебе удивить игроков и сделать историю интереснее. Белые американцы в вашей игре тоже не должны быть однотипны, и их это касается даже в большей мере, чем всех остальных. У всех должны быть особенности, секреты и сложности, присущие только им — в том числе и у представителей преобладающих в обществе групп.

«ВЗРОСЛЫЕ» ТЕМЫ

История в «Городских легендах» часто затрагивает такие вещи, как насилие, наркотики и преступность. Наличие в мире сверхъестественного позволяет сделать такие моменты чуть более абстрактными, но в ходе истории со многими персонажами неизбежно должно случиться что-то ужасное. Вот несколько способов остаться в рамках целей и принципов Распорядителя, если ты вдруг заметил, что не все готовы иметь дело с подобными темами.

Выкладывай карту стоп-сигнала

Если ты используешь в своей игре карты стоп-сигнала, как это описано на стр. 19, то у тебя есть возможность корректировать свои ходы, руководствуясь информацией из этого источника. Да, это тоже не панацея — бывают люди, не готовые заявить о том, что их что-то не устраивает, даже если им дали для этого специальный инструмент. И тем не менее такой метод немедленной обратной связи поможет не дать игре развалиться. Постарайся сам использовать стоп-сигналы с первой же серии — так ты покажешь игрокам, что это безопасно, и увеличишь шансы на то, что они своевременно дадут тебе знать о неприемлемости для них поднятых тобой тем (даже если тебе они кажутся вполне адекватными).

Избегай шаблонности

Вводя в историю детали из категории 18+, старайся всячески избегать заезженных клише. Вместо того, чтобы описывать жестокого серийного убийцу, который похищает девушек, чтобы потом изнасиловать и съесть, придумай кровавого вампира, собирающего мозги мужчин-учёных для какого-то потустороннего эксперимента по изучению человеческого интеллекта. Обойдя застарелые культурные стереотипы, ты сможешь нагнать на игроков немного (а может быть и много!) жути, вместо того, чтобы скатываться в скучные шаблонные образы и затрагивать болезненные для кого-то темы.

Опускай самые болезненные моменты

Нам часто кажется, что миг трагедии — это самое важное. В конце концов, как ещё дать игрокам ощутить холод и коварство улиц? Однако в реальном мире эти моменты скоротечны, и выжившие потом едва могут вспомнить их. Важны все остальные детали: горе от осознания потери, пропитанный кровью ковёр, фантомные боли в потерянной конечности. Сталкивая игроков с трагическими сценами, в первую очередь продумывай последствия и результаты, чтобы создать нужное настроение, продемонстрировать жестокость и передать чувство потери.



КОГДА У ТЕБЯ ЕСТЬ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Все, что тебе требуется для ведения игры, это принципы и *ходы*. Как только игроки подставляют, просто целясь и стреляй. Но помимо этого мы подготовили несколько подсказок и советов, благодаря которым игра буквально засияет. Итак, если между *ходами* у тебя появилось свободное время, делай следующее.

- **Описывай подробности.** Представь, что рисуешь для игроков картину. Подробно описывай им обновлённое здание, очаровательное платье, великолепную еду или гниющий труп. Говори о цветах, звуках, запахах, вкусе. Создавай эффект присутствия, пусть они сами увидят новые дома на Брод-Стрит или результаты вскрытия жертвы маньяка. Пусть они ощутят, как город оживает: попробуют его на зуб, вдохнут его воздух, услышат его шум.
- **Составляй карты.** Рисуи на всём, что есть под рукой: на клочках бумаги, газетах, открытках. Набрасывай планы помещений и улиц, на которых происходят важные события, особенно если речь о стычках и преступлениях. Поощряй игроков — пусть они тоже рисуют карты! Будь честен — если имеется укрытие, за которым можно спрятаться от выстрелов противника, изобрази его на плане и расскажи игрокам, что будет, если они им воспользуются. Чёткость, чёткость и ещё раз чёткость. Ты можешь принять осмысленное решение, только если чётко понимаешь, каким может оказаться результат.
- **Показывай картинки.** Отправляйся в интернет и найди там изображения лиц и мест, подходящих твоей истории. Распечатывай и используй как иллюстрации к истории. Если у Домингеца, вампира-мексиканца, которому принадлежит ночной клуб на Седьмой улице, будет конкретное лицо, и ты продемонстрируешь его игрокам при первом знакомстве с ним, они уже не забудут, как его зовут. Добавь изображение входа в его клуб — очередь на фейс-контроль, — и игроки сами захотят встретиться с ним.

- **Копайся в истории.** Исследуй прошлое своего города и делись находками с игроками. Расскажи им о модернизации порта, которая прошла в восемьдесят шестом году, перестрелке, что привела к расовым беспорядкам в шестьдесят пятом, человеку, вернувшемуся с войны в сорок восьмом. Персонажи игроков живут в этом чёртовом городе, они должны об этом знать. И никогда не позволяй результатам своих поисков залёживаться. Всё, что ты нашёл, записал в блокнот, но так и не вывалил на игроков — бесполезный груз.
- **Спрашивай о прошлом.** Официальная история — это ещё не всё. Расспрашивай игроков, заполняй пробелы, и особенно — по части чертовщины. «Как Ватанабэ захватил власть над кланами вампиров?» или «Как давно Королева Зимы контролирует порт?». Отталкиваясь от ответов, пусть даже они неполные или противоречивые. Порой сплетни оказываются сильнее правды, особенно если приходят из потустороннего городского подполья.
- **Проматывай время.** Если тебе становится скучно, просто скажи: «Прошла неделя», или: «Несколько дней спустя». Люди часто не замечают, как проходит время, и персонажи игроков не исключение. Спроси их, чем они занимались в эти дни, если им будет так удобнее, однако, старайся активно двигать время вперёд и постоянно высматривай, где можно промотать ещё пару дней, чтобы побыстрее перейти к важному результату. Задерживайся, если происходит что-то интересное, и давай истории время на развитие, когда это требуется.
- **Меняй персонажей в кадре.** Перемещай точку внимания от игрока к игроку, особенно если от чьего-то персонажа уже давно не было вестей: «Оливия, чем ты занимаешься?». Если сцена становится интересной, обрывай её на середине и перескакивай к чему-то не менее интересному, чтобы происходящее стало ещё драматичнее. Если события, напротив, становятся скучными, сворачивай сцену и переходи к другому персонажу, у которого, вполне возможно, назревает какой-то

конфликт. Ты режиссёр этого фильма, ты управляешь камерами и делаешь историю лучше, показывая зрителю самое смачное и увлекательное.

- **Изменяй масштаб.** Регулируй скорость течения конфликтов, масштабируя свои действия. *Ходы* — это гибкий инструмент, они имеют фрактальную структуру: ты можешь разрешить исход целой битвы, *поведа группу в бой*, либо отслеживать отдельно все совершаемые игроками ходы шаг за шагом. Найди самый драматичный подход к ситуации и следуй ему. Заставляй игроков принимать решения, но всегда будь готов чуть отступить и оценить ситуацию в целом, чтобы прикинуть последствия.

- **Делай перерывы.** Если чувствуешь, что застрял, сделай паузу и вернись мыслями к своим принципам и ходам. Скорее всего, твои игроки тоже захотят что-то обдумать, и чуть позже все вы вернётесь за стол со свежими головами. Если ты понимаешь, что настал подходящий момент, на котором можно удачно закончить серию — сделай это. Пусть лучше все с нетерпением ждут продолжения — у тебя как раз будет время на ходы конца серии, — чем всё слишком затянется. Тот же принцип работает с кампаниями и длинными сюжетами — всегда оставляй себе время, и тогда правила и события игры никогда не наскучат тебе.



ПЕРВАЯ СЕРИЯ



ПЕРЕД ПЕРВОЙ СЕРИЕЙ

И вот мы добрались до этого момента: первая серия. Время, когда рождается магия.

У игроков всё просто и понятно: выбрать архетипы и заполнить буклеты. Тебе придётся познакомиться: надо *показать город целиком, от небоскрёбов до трущоб*, сюжетное пространство, в котором долги и инаковость будут постоянно помещать героев в центр политических и личных конфликтов, пока все вы играете, чтобы *узнать, чем всё закончится*. Придётся потрудиться, чтобы соблюсти равновесие, а ведь ты ещё даже не видел персонажей.

Здесь есть одна хитрость: пока игроки продумывают героев, ты занимаешься городом, размечаешь точки напряжённости и вообще всячески делаешь вид, что история начинается именно так, как ты спланировал, хотя на самом деле ничем подобным даже не пахнет.

МАТЕРИАЛЫ И ПОДГОТОВКА

Распечатай буклеты, которые хочешь предложить игрокам, и ознакомься с *ходами* и дополнительными способностями этих архетипов. Не обязательно использовать все архетипы. Например, если хочешь сосредоточиться на событиях улиц, смело отложи в сторону *фею* и *чародея*. Также распечатай достаточное количество буклетов с *общими ходами*, чтобы хватило всем игрокам и тебе самому (не забудь о листе Распорядителя), и заготовь чистые листы для записей, карандаши и кубики.

Все буклеты и прочие материалы для распечатки ты можешь найти на сайте www.studio101.ru.

Прежде чем садиться играть, обязательно прочти эту книгу. Можешь не особо углубляться в главы «Архетипы» (стр. 61) и «Долгая игра» (стр. 129), но всегда будь готов вернуться к ним, чтобы уточнить нужную тебе информацию. Загляни в главу «Буря» (стр. 186), чтобы ознакомиться с *бурями* и *проблемами*, но пока не торопись переходить к их созданию. Прежде чем устраивать неприятности персонажам игроков, тебе понадобится получше с ними познакомиться.

Выбери город сам или сделай это вместе с игроками. Стоит обдумать несколько *ходов города* (стр. 153), а также, возможно, немного изучить историю этого места и отыскать в интернете изображения тамошних улиц, чтобы при необходимости было что показать игрокам. Загляни на страницу 168, там ты найдёшь больше советов по подготовке к игре.

В НАЧАЛЕ ПЕРВОЙ СЕРИИ

Когда все рассядутся вокруг стола, приступай к созданию персонажей. Кратко опиши каждый архетип, потом раздай буклеты и позволь игрокам заполнить их. Отвечай на вопросы, но не торопи события — пусть игроки спокойно прочитают описания и обдумают их, особенно если они не знакомы с «Городскими легендами» и подобным стилем игры. Загляни в главу «Персонажи» (стр. 21), там ты найдёшь больше информации о том, как лучше создавать персонажей. Если твои игроки ещё не прочли книгу, можешь сам озвучить им самые важные на твой взгляд отрывки.

Обрати особое внимание игроков на *драматические ходы* архетипов. Описания *ходов инаковости* и *близости*, а также *последнего хода* способны немало поведать о том, как «устроен» этот архетип, и дать пару идей, как играть такого персонажа. Обычно архетип обладает склонностью к двум из *основных характеристик*, и на это также стоит указать особо: «У охотника высокие показатели *крови* и *разума*, так что персонаж будет хорошо драться, убегать и имеет больше шансов перехитрить противника. Нравится?».

Когда все будут готовы представить своих персонажей остальным, можно начинать. Если кто-то один до сих пор не закончил с буклетом, пусть догоняет в процессе.

НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ

Когда игроки представляют своих персонажей, переходи к наводящим вопросам. Старайся чередовать вопросы о персонажах с уточнениями



по поводу всего города. Сейчас определённости нет ни в чём — город, персонажи и будущий сюжет полностью открыты, так что постарайся заполнить как можно больше белых пятен.

Райан закончил создавать *фею* — Вёлунда. После того, как он представляет его остальным, Распорядитель Эндрю переходит к наводящим вопросам.

— Расскажи побольше об этом преступлении, в котором ты не виновен, Вёлунд. Что именно произошло?

— Хмм... Мой король думает, что я украл у него ожерелье.

— И зачем, по его мнению, ты это сделал?

— Полагаю, он сам отдал его мне, о чём потом забыл. А однажды увидел ожерелье на мне и велел изгнать меня «за кражу», не слушая моих оправданий.

Эндрю кажется, что это несколько странная ситуация.

— А часто ли король фей забывает подобные вещи? Или это было неожиданно?

— Да, совершенно неожиданно. Я до сих пор не понимаю, что тогда случилось.

Эндрю кивает. Неплохо. Он уже видит, как ожерелье и загадочная забывчивость короля могут повлиять на будущую историю.

— В какой части города ты живёшь, Вёлунд? Дорогая квартира в даунтауне? Где-то на окраине?

— В буклете написано, что у меня обычная квартира, так что пусть она будет в нескольких милях от центра.

Эндрю указывает точку на карте, которую распечатал перед началом игры. Райан кивает, и Распорядитель пишет прямо на карте: «квартира Вёлунда».

— Что это за район? Как здесь живётся?

— Район так себе. Когда я въехал пятьдесят лет назад, здесь было неплохо, но сейчас кругом наркотики и преступность.

Эндрю думает, что это подходящий случай для того, чтобы исследовать сообщество глубже и попытаться избежать стереотипов.

— А что удерживает тебя от смены места жительства? Наверное, что-то прекрасное, привлекательное, присущее этому месту?

— Ну, это легко. Люди здесь по-настоящему энергичны и жизнерадостны. Они постоянно устраивают уличные вечеринки и праздники, и не перестают меня удивлять.

Поскольку у всех персонажей есть прошлое, семьи, культурные особенности, расспроси их о том, откуда они прибыли и как оказались в городе. Если кто-то происходит из семьи иммигрантов, стоит узнать, почему они покинули родину. У коренных уроженцев города поинтересуйся, почему их семьи остаются здесь уже так много лет. Расспрашивай так всех персонажей, не зависимо от цвета их кожи — каждый должен рассказать, откуда он и чем занимается его семья. Нельзя просто сказать: «Ну, я здесь живу». У каждого должна быть история.

КОГДА НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ НЕ ПОМОГЛИ

Не отступай, если первые ответы на твои наводящие вопросы будут скудными и краткими. Бывают игроки, которые с удовольствием добавляют детали в историю, другим для этого нужна некоторая помощь. Далее мы подскажем, какие приёмы здесь пригодятся.

Уточняй

Иногда игрок может выдать нечто очень неопределённое, а потом окончательно застыть. Попроси уточнить, и ты удивишься, сколько подробностей он может предложить на самом деле.

Допустим, ты спросил: «Кому принадлежит эта территория?».

— Банде оборотней.

— Что за банда? Какая-то стая?

— Ну да, стая оборотней.

- А чья это стая?
- Э-э... Стая Рико.
- Откуда местные знают, что это территория стаи?
- Ну, оборотни постоянно на виду, патрулируют и всё такое.
- А как именно они патрулируют?
- Разъезжают на машинах, нападают на людей, которые им не по нраву.

С этим уже можно начинать работать. Стая оборотней, едущих по округе на машинах, досаждающая горожанам? Сюда так и просятся некоторые из ходов Распорядителя!

Конкретизируй

Помимо неопределённых фраз игроки часто используют общие понятия, слишком широкие, чтобы можно было сразу увидеть за ними конкретные образы. Такие понятия, как «любовь», «патриотизм», «страх» или «ненависть». Это очень громкие слова, за которыми скрывается слишком много, и потому с ними требуется поработать. Все поймут, что имеется в виду, если произнесено слово «пистолет». Однако у двух разных людей может быть очень несхожее понимание, что же такое «страх».

Допустим, ты спросил: «Как Рико завладел этой территорией?».

- Рико — суровый мужик.
- А откуда все узнали, что Рико — суровый мужик?
- Когда он появился, то в одиночку перебил целую стаю, которая заправляла здесь до него. После этого все его боятся.
- Когда ты сказал: «Все его боятся», что именно ты имел в виду? В чём это проявляется?

— Никто не рискует его задирать. Даже вампиры, хотя вообще-то они любят насолить оборотням.

Выяснив, что именно скрывалось за громкими словами «суровый» и «боятся», ты узнаёшь определённые подробности о сообществах и отдельных личностях, которые обязательно пригодятся тебе в будущем. В приведённом примере Распорядитель получил порядочно информации о Рико, которую можно использовать в любой момент: Рико опасен, он убийца, и даже вампиры не рискуют с ним связываться. У него наверняка есть несколько приметных шрамов.

Исследуй нюансы

После того, как игрок дал тебе общую информацию о ситуации, месте или сообществе, начинай копать глубже. Что-то можно оставить как есть, если описание изначально достаточно понятное, но по возможности всегда старайся остановиться и уточнить подробности.

Предположим, ты спросил: «Расскажи мне больше о стае Рико. Ты говоришь, они постоянно патрулируют округу. Как это происходит? У них вахты, привязанные ко времени, или они все занимаются этим постоянно?».

- Никто точно не знает. Оборотни просто держатся на виду. Все говорят, что они повсюду.
- Все? И никто не думает иначе?
- Ну как. Есть одна девчонка, которая говорила, что знает расписание патрулей, и что оно всё-таки существует.
- Давай назовём её Лей. Откуда ты её знаешь?
- А я её и не знаю. Просто слышал, что у неё по этому вопросу своё мнение.
- А от кого ты это слышал? От чужаков или от близких друзей?
- Ни то ни другое. Мне рассказывал об этом Айзек. Раньше он снабжал меня информацией по таким вопросам.

Здесь есть одна хитрость: всегда давай игроку два варианта на выбор. Часто будет оказываться, что ему не подходит ни один из них, но вместе вы всё равно сможете найти нечто третье, что его устроит.



ВО ВРЕМЯ ПЕРВОЙ СЕРИИ

После того, как персонажи будут созданы, а ты получишь ответы на все свои вопросы, расскажи игрокам, чего следует ждать от первой серии. Объясни, что не собираешься вести их по дорожке спланированного сюжета и заставлять прыгать через обручи на пути к финишу. Пусть это будет примерно вот такая речь: «В “Городских легендах” мы играем, чтобы *узнать*, к чему всё придёт, а значит — все вместе выясняем, что происходит в городе. Да, я ничего не планировал намеренно, но, несмотря на это, наша первая серия пройдет увлекательно — у всех у вас замечательные персонажи, и живут они в удивительном месте. Я буду лишь помогать вам двигаться вперед, не пытаясь направлять намеренно, и мы вместе посмотрим, куда нас это заведёт». После этого начинай игру, используя принципы и *ходы*, и всеми силами стремись к своим целям.

В процессе рекомендуем активно работать с листом Распорядителя — там перечислены все твои принципы и *ходы*, есть место, чтобы записывать имена второстепенных персонажей, полезные списки имён и мотивов, и всё тому подобное. Если во время серии игроки, сами того не ведая, подкидывают тебе интересные идеи, обязательно делай пометки, к которым сможешь вернуться позже, если понадобится создать новые *проблемы* или *бури* — о них мы ещё поговорим.

ЧТО НУЖНО ДЕЛАТЬ

Работа Распорядителя по большей части сводится к следованию принципам и совершению *ходов* (всё — ради твоих целей), однако есть несколько вещей, на которых стоит сконцентрироваться в первой серии.

- Сгущай тени.
- Отталкивайся от информации, полученной во время создания персонажей.
- Постоянно задавай вопросы.
- Используй обязательства и взаимоотношения.
- Называй *ходы*, которые должны запуститься.
- Предлагай *ходы*, если игроки колеблются.

- Создавай сцены с участием нескольких персонажей.
- Вовлекай все *миры*.
- Устрой драку.

Сгущай тени

Наполни свой город чудовищами и демонами, теньями и жертвами. Демонстрируй всё это игрокам снова и снова, пусть они понимают, что вокруг не обычный мегаполис смертных, а игровая площадка чародеев, вампиров и фей, которые на самом деле правят городом. Если вводишь в игру бар, то пусть это будет бар вампиров, у дверей которого стоят упыри-вышибалы, требующие от входящих секретный пароль. В парке проводят время тролли и младшие феи, которым захотелось развлечься перед тем, как вернуться в Аркадию. Город будет куда более запоминающимся, если укрыть его теньями, которые отгораживают простых смертных от всего, что не вписывается в их повседневную жизнь.

Отталкивайся от информации, полученной во время создания персонажей

Игроки во время создания своих персонажей дают тебе множество связанных с ними зацепок и загадок: отношения, требующие внимания; волшебные предметы, привлекающие воров и негодяев; неразрешённые конфликты с персонажами других игроков. Бери то, что кажется тебе наиболее интересным, и немедленно используй. Пусть игрок видит, что ты внимательно слушал, когда он говорил, что ищет свою сестру или что его старый наставник сошёл с ума и куда-то пропал. Пусть твои ранние *ходы* будут *мягкими* и очевидными; своевременно подбрасывай подсказки о возможных решениях проблем. А потом просто поддерживай неразбериху, которую игрок создаст сам!

Постоянно задавай вопросы

Не прекращай спрашивать, даже когда создание персонажей закончится. Пусть вопрос «как это выглядит?» станет таким же привычным, как

и «твои действия?» Уточняй детали всего, о чём говорят игроки: их жилищ, одежды, машин, родственников. Записывай то, что они говорят; если возможно, сразу уточняй подробности: «Ага, то есть этот парень работает на банду, о которой ты рассказывал раньше. Их вожак Рико, верно?» — а потом используй по мере необходимости. Подталкивай игроков конкретизировать все неопределённые моменты, пусть их вклад в облик города по возможности будет не скромнее твоего.

Используй обязательства и взаимоотношения

Персонажи игроков начинают историю с хорошим багажом знакомств, которые связывают их между собой, а также каждого из них — с городом. По большей части это взаимоотношения и обязательства, требующие внимания героя. Пусть твои второстепенные персонажи просят их о помощи именно в тот момент, когда для этого героям придётся отвлечься от чего-то важного, а если персонаж игрока готов распылить свои усилия на несколько целей, никогда не отказывай ему в своевременной возможности сделать это.

Называй ходы, которые должны запуститься

Иногда игроки говорят тебе, чего хотят, не задумываясь, какой *ход* для этого понадобится. Здесь ты можешь сказать: «Похоже на то, что ты собираешься *избежать неприятностей*», или: «Если ты хочешь сделать [что-то], придётся совершить *ход*. Думаю, [название *хода*] здесь отлично подойдёт». Игроки пока что не знают всех *ходов*, они не выучили, когда следует браться за кубики, и чтобы исправить это побыстрее, постоянно предлагай им использовать *ходы*. Пусть они бросают кубики, поскольку именно так механика игры будет подталкивать историю вперёд. Если игроки всё ещё избегают делать *ходы*, добавь происходящему остроты (уже при помощи собственных *ходов*), чтобы персонажам игроков требовалось немедленно отреагировать на смертельную опасность, грозящую им или их близким.

Предлагай ходы, если игроки колеблются

Бывает и так, что игрок вплотную подходит к совершению *хода* и останавливается, охваченный острым нежеланием бросать кубики. Отчасти это вызвано боязнью совершить действие, которое может обернуться проблемой. С другой стороны, многие поначалу не слишком уверенно чувствуют себя в шкуре персонажа и ещё не определились, насколько далеко стоит захотеть. Чтобы помочь преодолеть эту нерешительность, старайся вовремя замечать моменты, в которых результат *хода* совершенно точно будет выгодным для персонажа, и подталкивай игрока его совершить: «Ты большой и страшный оборотень. Ты же хочешь *броситься в атаку* на этого клоуна? Как по мне, он буквально напрашивается, чтобы ты начистил ему рыло за нарушение границ твоей территории!».

Создавай сцены с участием нескольких персонажей

В первой серии избегай сцен, в которых участвует только один персонаж игрока. Герои «Городских легенд» довольно самодостаточны, так что короткая сцена, в которой предполагалось всего лишь познакомиться с персонажем, может совершенно неожиданно растянуться на двадцать минут, а то и больше. В дальнейшем это не так страшно — все уже перепознакомится между собой, и игроки с удовольствием будут наблюдать за историями персонажей друг друга, — однако в первой серии всем должно найтись достаточно пространства. Как можно раньше начинай сводить персонажей вместе, даже если для этого придётся загонять их в *жёсткие рамки* (стр. 14).

Вовлекая все миры

В ходе первой серии своевременно меняй второстепенных персонажей и сюжетные линии. Помни, что для развития персонажам игроков нужно взаимодействовать со всеми глобальными сообществами города, а значит, если ты на время пер-



вой серии оставишь за бортом мир *Смертных* или мир *Силы*, никто не получит ни одного *повышения*. В первые же сцены вводи персонажей из разных миров — ты можешь напомнить игрокам о возможности *опознать незнакомца*, если кто-то из второстепенных персонажей упоминает кого-то известного, либо подобная фигура появляется в кадре. Если у тебя возникают затруднения — к примеру, у тебя всё крутится вокруг придворных интриг фей, а мир *Ночи* до сих пор не был представлен, — можешь создать сцену, которая начинается с того, как из кабинета высокопоставленного господина или дамы прямо перед героями выходит вампир или оборотень. В конце концов, в городе не особенно много сверхъестественных обитателей, так что по большей части они знакомы между собой.

Устрой драку

Пусть будет бой! Мир сверхъестественного не чурается насилия, и персонажам твоих игроков — особенно *охотнику, ветерану, волку и меченому* — есть чем ответить нападающим. Это может быть даже совершенно загадочный противник: «Группа демонов вываливается на тебя из-за угла, размахивая пушками и многозначительно хрустя костяшками пальцев. Как ты ухитрился с ними поссориться?». Если у игрока нет ответа — тем лучше! Теперь его персонажу предстоит сначала подраться за собственную жизнь, а потом ещё и разрешить новую загадку. Драку далеко не всегда нужно планировать заранее — порой случается так, что она сама находит своего героя, и он даже не успевает ничего понять.

ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Первая игровая серия действительно напоминает своеобразный урок, в ходе которого ты учишь игроков, незнакомых с системой правил «Городских легенд», принципам взаимодействия. Вот несколько советов, которые помогут сделать обучение более продуктивным.

Объясняй всё по ходу действия

Как Распорядитель ты должен придерживаться тонкой границы, не перегружая игроков информацией и в то же время обеспечивая их сведениями для принятия осознанных решений. Кажется заманчивой идея сесть и объяснить все нюансы архетипов и *общих ходов* перед тем, как приступить к созданию персонажей, однако на это за просто уйдёт час времени. Лучше расскажи только то, что потребует прямо сейчас, а остальное отложи до подходящего момента (возможно, он наступит даже не в этой серии).

К примеру, нам кажется, что стоит на стадии создания персонажей описать чуть более развёрнуто базовые характеристики: «*Кровь* — это способность драться и убегать, так что повышайте её, если хотите, чтобы ваши персонажи были лучше подготовлены к встречам с опасностью», — вместо того, чтобы разбирать все *общие ходы*. Подробности расскажешь потом, когда кому-то понадобится *броситься в атаку* или *избежать неприятностей*.

Будь благосклонен и терпелив

По мере того как игроки исследуют правила, они могут понять, что некоторые из решений, принятых ими на стадии создания персонажей, на деле не так уж хороши. *Чародей* видит, что *телепортация* позволяет перемещаться лишь на небольшое расстояние, а *меченый* приходит к выводу, что необходимость *убивать врагов хозяина* задаёт слишком жёсткий тон. Если во время первой игры кто-то захочет немного переделать своего персонажа, будь благосклонен — позволь ему это сделать. Новичкам часто требуется дополнительное время, чтобы проникнуться механизмами игры и начать принимать осознанные решения.

Благосклонность и терпение являются твоими ключевыми инструментами при работе с новичками. Сам ты уже всё знаешь, и потому тебе может показаться, что игроки постигают твою науку слишком медленно и плохо понимают, что ты им говоришь. Будь готов объяснять правила по два-три раза, прежде чем это принесёт плоды.

Почти всем необходимо несколько раз увидеть, как работает определённый ход, чтобы освоиться с ним. Тебя самого это касается в той же мере — прояви терпение, даже опытному Распорядителю может потребоваться несколько серий, чтобы начать управлять игрой по-настоящему хорошо. Учи и учись сам!

Подавай пример

Твои друзья наверняка отличные люди — ты ведь лично их выбирал! — но это не значит, что им известно, как быть при этом ещё и отличными игроками. Во время первой серии всячески показывай им, как должен себя вести хороший участник игры: говори от имени своих персонажей и подталкивай игроков к тому же; активно используй то, что остальные привнесли в игру. Восхищайся, когда игрок запускает ход, которого ты не ожидал, или выдвигает предложение, удачно вписывающееся в историю.

Также на своём примере показывай, как можно разрешать проблемы до того, как они начнут мешать игре. Используй карту стоп-сигнала (стр. 19), если тебе кажется, что текущая сцена движется в опасном направлении. Прямо и открыто говори о том, что, на твой взгляд, отвлекает внимание от игры: посторонние разговоры, игры на планшете или компьютере и т. д. Все за столом подсознательно ждут, что именно ты будешь решать такие вопросы, так что старайся использовать это доверие мудро, а если возможно, советуйся с игроками: «Всех устраивает, что мы будем отвлекаться на мобильники во время игры?» или: «Может, пришло время сделать перерыв?».

О КОРОТКИХ ИГРАХ

Не исключено, что вы сыграете всего одну серию «Городских легенд» — возможно, потому что просто решили опробовать эти правила, или дело происходит на конвенте, и во второй раз эта компания уже не соберётся. Однако нам есть что посоветовать Распорядителю на такой случай.

Увязывай всё воедино

Ищи возможности увязать в одно целое второстепенных персонажей, сюжетные линии и взаимоотношения героев. Если кому-то нужна срочная помощь, кто окажет ему услугу? Здесь подойдёт тёмный покровитель *меченого*. Кто-то совсем недавно переехал в город и ищет способ подзаработать? Не исключено, что персонаж другого игрока как раз нанимает работников. Чем сильнее натянуты нити, связывающие героев, тем быстрее развернутся события истории. Если возможно, не завязывай стартовые долги на второстепенных участников истории, а также постарайся побыстрее покончить с созданием персонажей.

Также попроси всех игроков связать придуманные ими конфликты и слухи с каким-то одним городским событием, возможно даже, придуманным тобой. Их персонажи имеют очень несхожие взгляды на происходящее, и обычно люди за столом предпочитают впутывать разные глобальные сообщества, так что в итоге у тебя всё равно получится густая мешанина из отношений и долгов. При этом сюжет не разрастётся слишком широко, так что ты сумеешь развернуть его полностью за три-четыре часа.

Сразу к сути

Делай жёсткие ходы. Не просто угрожай важным второстепенным персонажам, а убивай их. Обрушивай на героев множество опасностей почти без предупреждения и как можно раньше. В конце концов, далеко идущих последствий всё равно не предвидится. Тебе не нужно откладывать какие-то события на будущее, всё случится здесь и сейчас. Если не успеешь что-то ввести в игру, оно так и останется тайной для игроков.

Тоже самое касается и второстепенных персонажей: вводи могущественные фигуры, которые безрассудно идут к своей цели. Пусть кульминация долгого плана придётся на момент игры, и все злодеи и негодяи повылезают на свет именно сегодня. Втяни персонажей игроков в драматические разборки нескольких политических сил, куда более



значимых, чем они сами, а потом дай героям шанс переменить судьбу всего города. Стоя на вершине мира, они должны видеть, что раньше всё находилось пусть в шатком, но всё же равновесии, однако сейчас будущее зависит от их решения. Впрос лишь в том, какие последствия их устроят.

In medias res

Помимо всего прочего, обязательно начинай историю «с середины», на полуслове, как в буквальном смысле, так и с точки зрения правил. *Создавай сцены с участием нескольких персонажей*, в которых заранее известно, что они вляпались в неприятности: «Как же вышло, что вы решили украсть у Ватанабэ бесценный клинок? И что, чёрт возьми, пошло не так?» — или *подвергай кого-то из близких им людей опасности*, чтобы у героев был повод отправиться на помощь. Отбрось скрытность. Пусть всем будет ясно, что ты сразу переходишь к самому интересному, чтобы разогнать шестерёнки.

Что касается правил, все начинают с одним свободным повышением, тремя пунктами *инаковости* и свободным уровнем *инаковости*. Таким образом у всех будет реальный шанс в ходе игры принять ещё один *уровень инаковости*. Также ты можешь опустить обычные правила развития персонажей и просто дать всем по *повышению* примерно в середине серии.

ПОСЛЕ ПЕРВОЙ СЕРИИ

Когда первая серия будет сыграна, начинай обдумывать, куда события должны повернуть дальше. У тебя на руках снова клубок отношений, беспорядок в городе (хотя когда там вообще был порядок? Чёртовы политиканы!) и несколько намёков на грядущую опасность. А может быть, какие-то особо нетерпеливые кровожадные твари уже показались на глаза персонажам игроков. Будем надеяться, во второй серии все вы сможете хорошенько развлечься.

Пока всё это укладывается у тебя в голове, начинай раскладывать детали по своим местам, создавая *проблемы и бури*, а также придумывая не-

обходимые новые *ходы*. Загляни на страницу 186 в главу «Буря» — там описаны шаги создания этого элемента игры. При этом постоянно держи в памяти, что ты не пишешь традиционный сценарий, не расставляешь ловушки на персонажей игроков и не загоняешь события в рамки заранее продуманного сюжета. Ты должен *играть, чтобы узнать, к чему всё придёт*, пусть даже и имеешь возможность влиять на политические и межличностные взаимоотношения в своём городе.

БОЛЬШОЙ ПРИМЕР

Далее приведён обширный пример игры, в котором применяются практически все инструменты и приёмы, описанные в книге до этого момента. Здесь подчеркнуты все использованные *ходы* и принципы, а также моменты, в которые Распорядитель Марк обдумывает новые конфликты *на ходу*, по мере того как его группа *играет, чтобы узнать, к чему всё придёт*. Эта серия разворачивается в Бостоне, и в ней участвуют три персонажа игроков.

- **Охотник.** Сюзан. Женщина, негроидный типаж, повседневный наряд, дружелюбное поведение. Школьная учительница, охотится на фей за то, что они сделали с её братом. Игрок — Катрин.
- **Прорицатель.** Даниэль. Мужчина, европеоидный типаж, тёплая одежда, параноидальное поведение. Чокнутый и нервный *провидец*, пытающийся совладать с участвовавшими видениями. Игрок — Джон.
- **Меченый.** Лана. Женщина, типаж присущий данной местности (могиканка), грязная одежда, переменчивое поведение. Бродячая наёмная убийца и вышибала на коротком поводке у демона. Игрок — Брендан.

Этот пример — выдержка из первой игровой серии. Только что Сюзан спровадила Кору — вампиру, которая снабжает её инструментами и припасами, а также в последнее время много расспрашивает о Даниэле. Сюзан беспокоится, что встреча с Корой может плохо кончиться для *прорицателя*. Когда вампира уходит, Сюзан немедленно бросается искать Даниэля, чтобы помочь ему скрыться.

Катрин говорит:

— Нам нужно найти безопасное укрытие. Я хочу связаться с кем-то из моих союзников-смертных, чтобы они помогли мне спрятать Даниэля от Коры. Пока нам нужно место, чтобы пересидеть хотя бы до утра.

Она смотрит на Джона, тот кивает. Катрин берёт кубики и собирается бросить их.

— Да, ты явно собираешься **отправиться на поиски**. Только сначала давай проясним твои действия. Куда именно ты хочешь пойти?

— Ну, например, к местному наркодилеру. Его зовут Мануэль. Он знает, что я охочусь на странных тварей, так что доверяет мне. Думаю, он нас спрячет.

Марк согласен. Катрин бросает кубики, и её персонаж погружается в мир Смертных. Причастность Сюзан к миру Смертных равна +1, однако даже с учётом модификатора окончательный результат всего 5.

Марк напоминает ей отметить мир Смертных, а сам просматривает свои ходы. Он собрался **подвергнуть персонажей опасности**, однако они уже убегают от Коры. Одну и ту же неприятность дважды не используешь. Поэтому он решает **обострить конфликт, древний или новый**: Мануэль и его подручные мертвы. Пали жертвами войны банд, что тянется уже год. Марк **обдумывает всё это за кадром**, создавая историю о персонажах, которые в данный момент не участвуют в сцене, но Сюзан и Даниэль узнают обо всём, только когда явятся к Мануэлю в поисках укрытия.

— Вы заявляетесь к берлоге Мануэля, это двухэтажное кирпичное здание в самом сердце Дорчестера. Уже совсем стемнело, фонари по обе стороны улицы время от времени беспорядочно мигают. Ты уже бывала здесь?

Марк задаёт много вопросов и отталкивается от ответов.

— Да, я как-то встречалась с ним здесь, после того как его парни застали меня за охотой. Именно сюда они меня и привели.

— Отлично. Обычно он выставляет охрану снаружи?

Марк позволяет Катрин описать это место, а сам ищет возможности сообщить ей, что сейчас здесь не так.

Катрин кивает.

— Да, обычно на улице есть несколько его парней. Они должны меня знать.

— Сейчас тут нет никого. Передняя дверь открыта нараспашку. Едва выйдя из машины, ты чувствуешь запах пороха и крови. Тебе становится неуютно — ты будто чувствуешь, что здесь совсем недавно побывала смерть. На улице царит гробовая тишина. Твои действия?

— Я вытаскиваю свой «магнум» и медленно иду к дому.

— Что насчёт тебя, Даниэль? Ты остаёшься в машине?

Марк старается вовлечь Даниэля, ненадолго переводя фокус внимания на него.

— Ну уж нет, — говорит Джон. — Даниэль идёт за Сюзан.

Марк кивает. Несмотря на то, что Джон говорит о Даниэле в третьем лице, Распорядитель продолжает обращаться напрямую к персонажу, а не к игроку.

— У тебя то же самое неприятное чувство, Даниэль. Твоё сверхъестественное чутьё говорит тебе, что совсем недавно здесь произошло нечто жуткое.

Марк старается быть фанатом персонажей, давая **прорицателю** Джона предчувствия и таким образом подбуждая его совершать ходы, чтобы узнать больше.

Однако прежде, чем Джон успевает что-то сделать, Марк совершает свой ход, открывая конфликт, в котором погиб Мануэль. Он держит этот ход в тайне, так что Катрин и Джон будут считать смерть Мануэля итогом сюжетных разборок между бандами, а не результатом решения, которое Распорядитель принял в ответ на провальный ход игрока.



— Войдя в здание вы видите примерно десяток трупов.

Джон негромко выдыхает. Потом говорит:

— Даниэль обходит помещение, приглядываясь к важным, на его взгляд, деталям. Что здесь произошло?

— Ты хочешь **осмотреться**? — спрашивает Марк, Джон кивает и бросает кубики, чтобы Даниэль погрузился в мир Смертных. Его результат 8 — вполне достаточно для успеха.

— Отметь мир Смертных! — говорит Марк. — Частичный успех позволяет тебе понять, что здесь случилось. Это были переговоры между старыми врагами, которые плохо закончились. Чемодан денег стоит открытым на столе, рядом несколько килограммов кокаина. Судя по всему все, кто лежит на полу, погибли в перестрелке. Всё произошло быстро и грубо. Тело Мануэля в углу рядом с баром.

— Я показываю Сюзан на деньги и наркотики, — говорит Джон. — Похоже, причина в них.

Катрин мрачнеет.

— Вот дрянь. То есть здесь отсидеться не получится? — спрашивает она Марка.

Марк улыбается, а потом **предлагает возможность и назначает цену**:

— Ну, вообще это место — настоящая крепость. Мануэль мог бы просто запереться внутри, но предпочёл впустить врагов внутрь, надеясь на сделку. Если прибратсья до того, как трупы начнут пахнуть, вы вполне сможете здесь надолго задержаться. Есть у вас знакомые демоны, которым не впервой избавляться от трупов?

Марк собирает героев вместе, надеясь втянуть в сцену персонажа Брендана.

Катрин ухмыляется.

— Я звоню Лане.

Все смотрят на Брендана.

— Привет, чо как?

— Я хочу **востребовать долг** по умеренной цене: «Помнишь, на прошлой неделе меня из-за тебя чуть не прикончили? Теперь мне нужно,

чтобы исчезла куча трупов, времени до утра. Ты ведь в таких вещах разбираешься?».

— Лана издаёт стон, — говорит Брендан. — Она говорит: «Нет у меня сейчас на это времени. Своих дел по горло».

— Ты хочешь **отсрочить долг**? — Марк поддвигает Брендану кубики. Тот энергично кивает и бросает их. Две единицы. Лане придётся рассчитаться с долгом или столкнуться с неприятными последствиями.

Марк говорит:

— Сюзан, ты чувствуешь, что её не особо радует твоя просьба. Что скажешь, чтобы убедить Лану помочь тебе?

— Лана, всё очень серьёзно. Ты мне нужна. Прямо сейчас.

— Г-р-р-р. Ладно, где ты? Я скоро буду.

Поскольку всё уже достаточно долго идёт относительно тихо (никто из персонажей изроков всё ещё не пострадал!), Марк **решает предупредить о нависшей угрозе**.

— Лана, всего через несколько минут ты добираться до места. Паркуя мотоцикл, ты замечаешь вампира на противоположной стороне улицы. Он говорит по телефону, то и дело поглядывая на дом и машину Сюзан.

— Я пытаюсь **распознать его мотивы**, — говорит Брендан. — Что он тут делает?

Он бросает кубики и получает провал. Сегодня точно не его день.

Марк **решает изменить баланс сил**. Вампир бы с удовольствием захватил Даниэля самостоятельно, но после приезда Ланы это становится сложной задачей. Он съездит за Корой и вернётся.

— Пока ты рассматриваешь этого парня, он тоже тебя замечает. Его машина с рёвом заводится и уносится вдоль по улице. Ты так и не поняла, чего ему тут было надо.

— Лана пожимает плечами, — говорит Брендан. — Мало ли в городе кровососущих чудиков. Я иду внутрь и начинаю разбираться с трупами.

— Отлично. Давайте перемотаем немного вперёд. Все согласны? Вы проводите около часа, вычищая следы бойни и приводя дом в более или менее жилое состояние. Лана, что ты делаешь с телами?

Марк продолжает задавать большие вопросов.
— Я подгоняю грузовик и укладываю их туда, завернув в брезент. Потом, скорее всего, **отправляюсь на поиски** в мир Хаоса, чтобы найти демона или фею, которые могли бы избавить меня от этого мусора.

— Хорошо, но это будет чуть позже, — говорит Марк, приостанавливая ход игрока, чтобы вернуться к нему после того, как будут решены сиюминутные проблемы. Город живёт своей жизнью, поэтому Лане придётся себя подождать.

— Заталкивая последний труп в грузовик, ты видишь как неподалёку останавливается седан. Из него выходят несколько вампиров, у двух из них в руках дробовики, — Марк только что совершил мягкий ход Ночи (**агрессивная демонстрация силы**), вызванный недавним провалом Брендана. — На пассажирском сидении ты видишь женщину, это Кора. Давай, попробуй **опознать незнакомку**.

Лана погружается в мир Ночи и получает 8.
— Ты не знаешь её лично, только то, что о ней болтают, — говорит Марк. — Она неприимчивая вампириша, стремящаяся подмять под себя промышленный район у реки — тот самый, где находится склад, принадлежащий Сюзан. Кора славится тем, что, не получив желаемого, моментально приходит в ярость. Твои действия?

— Я оборачиваюсь к дому и кричу: «Сюзан, у тебя тут гости!».

Марк ухмыляется.

— Кора терпеливо ждёт снаружи, пока выйдет Сюзан. Сюзан, что ты делаешь?

Марк даёт им время всё взвесить, позволяя Сюзан определиться с дальнейшими действиями, учитывая присутствие Кору. Распоряди-

тель сделал свой ход и теперь наблюдает, как игроки справятся с ситуацией.

Катрин спрашивает:

— Я же всё ещё в доме? — Марк кивает. — Хорошо, я говорю Даниэлю: «Беги».

Джон качает головой:

— Нет уж, Сюзан. Я остаюсь с тобой.

— Даниэль, тебе нужно уходить. Они сделают с тобой что-нибудь ужасное, я уверена. Мы тебя прикроем.

— У меня было видение, Сюзан. Если я уйду, погибнете вы обе — и ты, и Лана.

Марк вмешивается:

— Это же ложное пророчество? Прими иначе! Твои действия, Сюзан?

— Какие бы видения у него там ни были, я не могу позволить ему остаться. Я **востребую долг** и говорю: «Я защищала тебя раньше и прекращать не собираюсь», Даниэль. Тебе нужно бежать».

Джон мрачнеет.

— Даниэль? Хочешь **отсрочить долг**? — спрашивает Марк. — Твоя характеристика сердца —1, так что ты не очень-то умеешь отказывать людям.

— Нет, я соглашаюсь. Хватаю своё добро и убегаю. Могу я **избежать неприятностей**?

— Да, думаю, пока Сюзан будет общаться с Корой, у тебя есть отличная возможность. Правда, показатель крови у тебя тоже не ахти. Может быть, ты хочешь **явить сущность**, чтобы отыскать верный путь и получить расходуемый козырь (+1)?

Марк подсказывает нужный ход, напоминая о правилах, но не подгоняя игроков, и объясняет, какие возможные преимущества доступны им сейчас.

— Да. Так и сделаю.

— Как именно это выглядит? — вопросы, вопросы, вопросы.

— Я стараюсь заглянуть на пару минут в будущее, надеясь, что это поможет мне выбрать. Посмотрим, как это у меня получится! —



Даниэль собирается с духом (+2) и получает 10. Джон усмехается. — Я получаю расходуемый козырь (+1) и не принимаю инаковость.

Марк согласен.

— Ты видишь расходящиеся линии вероятностей — вот ты выходишь через переднюю дверь, а вот вылезаете через окно... Их слишком много, чтобы разобрать все, но ты уже понял, что лучший путь к отступлению — покинуть здание через боковое окно и уйти по крыше. Кора, скорее всего, никого туда пока не отправила. Можешь попробовать **избежать неприятностей**, бросай кубики.

Джон так и делает. Козырь (+1) позволяет ему получить результат 10. Это уберегает его от дополнительных осложнений при частичном успехе (7–9).

Джон выбирает вариант «вынужден бросить что-то важное». Марк говорит:

— Ты вылезаете через окно на крышу и начинаешь перебираться на соседний дом, когда вдруг понимаешь, что забыл мобильный телефон. Похоже, когда ты доберёшься до безопасного места, тебе придётся искать другой способ связаться с Сюзан. А пока переходим к остальным! Перед домом Кора прямым текстом говорит Сюзан, чего хочет, — Марк предлагает возможность и назначает цену. — Она явно на грани, а может, даже что-то приняла, так что второй раз повторять не станет: «Он нужен мне, Сюзан. Я дала тебе всё, что требовалось для твоей идиотской войнушки против фей, а теперь настало время платить. Где он?». Она **востребует долг**, чтобы получить от тебя честный ответ.

— Могу я просто соврать ей?

— Ты можешь попытаться **одурачить** её, но сначала придётся разобраться с долгом. Помни, для тебя это имеет значение. Ты действительно чувствуешь себя ей обязанной.

— Хм, ладно, я поняла. Я говорю: «Я не могу тебе этого сказать, Кора. Он мой друг», —

Катрин бросает кубики, чтобы **отсрочить долг**, и получает 10+. С этим всё отлично.

— Она выглядит так, словно вот-вот слетит с катушек. «Я говорила с Врен. Она сказала, я могу забрать Даниэля, когда захочу. Он мой!».

Марк даёт игроку понять: **что-то случилось, пока её не было**, одновременно помещая персонажа в центр конфликта. Инициатива по-прежнему в руках Катрин.

— На этот раз я лгу, — говорит она. — «Его здесь нет, Кора. И я не знаю, где он».

Катрин бросает кубики, чтобы **одурачить или сбить с толку** Кору, однако получает результат 4. Даже Лана никак не сможет ей помочь. Чёрт.

— Кора смеётся. Потом оборачивается к своим вампирам-мордоворотам и говорит: «Какая прелесть. Она думает, у неё есть друзья».

— Я достаю оружие.

— Погоди, Кора ещё не закончила, — Марк собирается использовать от имени вампиров ход **отнять собственность у слабого или глупого**. При этом он продолжает держать свои ходы в тайне, так что всё выглядит так, будто именно слова Сюзан только что полностью изменили отношение Кору к ней. Он не планировал устраивать здесь разборки — просто играл, чтобы узнать, к чему всё придёт, — однако Сюзан упорно пресекает любые попытки Кору заполучить Даниэля. Теперь Марк делает то, чего хочет город: Кора сейчас точно сильнее и намерена использовать свою власть.

— Прежде, чем ты успеваешь что-то сделать, Кора хватается за горло и её когти пронзают твою кожу. Получи одно ранение. Она вталкивает тебя в дом, подальше от случайных глаз. «Он принадлежит мне, — говорит она, — и если я не смогу заполучить его, то заберу тебя и весь этот дом, и всё, чем ты тут занимаешься». Сюзан, сейчас ты

несколько ошарашена таким напором, но через миг придёшь в себя. Лана, твои действия?

— Чёрт с ним, я тоже захожу и принимаю своё демоническое обличье.

Марк усмехается. Брендан бросает кубики, чтобы Лана услышала зов крови, и получает 10+. Он выбирает получить броню +1 (общее значение брони у Ланы теперь 2, поскольку она суровая), а также рукопашное демоническое оружие, урон 3.

— Как ты выглядишь в образе демона?

— На голове у Ланы рога и шипы, руки окутывает пламя, за спиной пернатые крылья, кожа напоминает опалённый камень, глаза тоже полыхают огнём. Достаточно устрашающе.

— Кора, продолжая удерживать Сюзан в воздухе за горло, говорит: «Эрик, Фелипе, Надир, убейте её для меня». Лана, твои действия?

Марк учитывает статус присутствующих (исходит из того, что Лана самый опасный участник драки), а также наделяет всех именами и мотивами. Мотив Кору — расширить свою территорию. Три вампира-громилы (они просто служат кому-то могущественному) помогают ей.

— У меня горящие руки, так? Я хватаю одного из уродов за лицо, — Брендан бросает кубики и получает 9, до полного успеха ему не хватает совсем немного. — Ну что ж, я несу ужасающий урон, а ещё... м-м-м, я не хочу оказываться в непростой ситуации, так что лучше получу урон и буду надеяться, что броня меня защитит.

Катрин вмешивается:

— Погоди! Я же могу помочь, так?

— Конечно, — отвечает Марк. — Как именно?

Больше вопросов!

— Я вытаскиваю револьвер и стреляю в вампиров, чтобы отвлечь их во время нападения Ланы. Это будет попыткой сбить с толку или протянуть руку помощи?

— Протянуть руку помощи. Ход Ланы ещё не закончен, так что ты просто под-

держиваешь её усилия. Погрузись в мир Хаоса! — Катрин бросает кубики, и ей не везёт: две единицы. — Ой. Когда ты пытаешься достать револьвер, Кора ухмыляется и выхватывает его у тебя из руки. Двумя пальцами она держит оружие так, чтобы ты не могла до него дотянуться. «Что это ты собралась делать с этой штукой?».

Марк воспользовался слабостью, напомнив о том, что умный противник всегда может отобрать револьвер и обратить против нападающего.

Марк поворачивается к Брендану.

— Лана, ты хватаешь первого подбежавшего к тебе вампира, пламя твоих рук сжигает его кожу в мгновение ока. Пока оставшиеся враги скидывают дробовики, ты запускаешь пальцы глубже в рану. Он вопит, содрогаясь всем телом. Ты наносишь 4 ранения и бросаешь его на пол.

Марк считает, что эти громилы могут перенести по пять ранений, прежде чем погибнут, но 4 ранения в лицо — это очень серьёзно. Распорядитель решает, что первый вампир уже не сможет участвовать в бою, он без сознания и при смерти.

— Два других стреляют, и всего ты получаешь два ранения: каждый дробовик наносит урон 3, минус значение твоей брони 2. Твои действия?

— Я не хочу драться с ними, учитывая в каком положении Сюзан, так что просто кричу им: «Бегите!». Может, мне явить сущность?

— Мне скорее кажется, что ты пытаешься убедить второстепенных персонажей при помощи угроз.

— Ага, точно. У меня сердце +1, так что может получиться, — Брендан бросает кубики, однако получает всего 5. Он издаёт стон. — Похоже, они не убегают.

— Плохой результат не означает провала, — говорит Марк. — Вампиры не так уж безрасудны. Они только что видели, как ты одним



касанием обратила в прах их товарища, а потом без особых проблем выдержала два прямых попадания из дробовиков. Они убегают.

Марк ведёт себя как фанат Ланы. Она должна быть страшной и вызывать восхищение у зрителя!

— Ну хорошо...

— Однако когда они скрываются, ты слышишь резкий грохот и чувствуешь острую боль в боку. Кора продолжает держать на вытянутой руке Сюзан, а другой направила на тебя всё ещё дымящийся после выстрела трофейный револьвер.

Марк наносит урон согласно условиям и означает всему цену, обостряя таким образом события. Как далеко Лана готова зайти, защищая Сюзан? — Сюзан, сколько урона наносит твой револьвер?

— Хм... Урон 3, но он благословлённый.

Марк осекается. В его планы это не входило. Он-то собирался просто нанести урон хорошо бронированному персонажу, но благословлённое оружие порушило все его планы. Однако он играет, чтобы узнать чем всё закончится, так что продолжает как ни в чём не бывало.

— Ох, жёстко. Этого достаточно, чтобы полностью заполнить твою шкалу ранений, так? — Брендан кивает. — Ты падаешь. Сюзан, ты видишь как обличье демона начинает спадать с Ланы, по полу растекается густая красная кровь. Твои действия?

— Могу я выскользнуть и убежать, пока Кора отвлеклась?

— Она продолжает держать тебя за горло, так что не думаю, что у тебя есть такая возможность. Ты можешь вырваться из её хватки, если сумеешь успешно **выкрутиться**.

Катрин мрачнеет. У Сюзан не самые подходящие характеристики для этого.

— Ну, оставаться здесь и погибать точно не входит в мои планы, так что я попробую.

— Чего именно ты пытаешься избежать? — Марк поддерживает ход, несмотря на то, что

Катрин растеряна. Он помогает ей заявить действие прежде, чем бросать кубики.

— Я хочу не дать ей меня сожрать!

Она бросает кубики и получает 7.

Марк говорит:

— Итак, вот чего тебе будет стоить попытка избежать клыков Кору. Ты можешь вывернуться из захвата, однако она точно успеет выстрелить в тебя из твоего же собственного оружия. Урон 3, прямо в спину.

Жестокий размен, но это именно то, чего требует город. Кора не собирается давать слабину, особенно сейчас, когда всё складывается в её пользу.

— Нет, это слишком много урона. Погоди-ка, а если я дам ей меня укубить, вдруг у меня получится вернуть оружие? Она же точно отвлечётся.

Марк улыбается. Это просто великолепная идея. Он остаётся фанатом персонажей как во время их триумфа, так и в беде.

— Как это происходит?

— Я дёргаюсь, словно пытаюсь вырваться, а голову поворачиваю к двери, так, чтобы моя шея оказалась полностью открыта.

— Да, отлично. Кора осматривает комнату, но её взгляд то и дело возвращается к твоей шее. Она говорит: «Черт побери, ну и де-нёк. Из-за тебя я лишилась бойца, и всё равно не получила Даниэля. По крайней мере я могу подкрепиться».

Марк совершает ещё один ход Ночи — **Кора берёт всё возможное от непростой ситуации**. Этот ход мягче пуховой подушки и позволяет Катрин **попытаться одурачить или сбить с толку врага**.

Катрин бросает кубики и получает 9. Она выбирает варианты создать возможность и узнать о слабости или изъяне. Марк говорит:

— Её клыки погружаются в твою шею. Накатывает ощущение блаженства, это лучше чем секс, чем самое высшее наслаждение — для вас обеих. Револьвер выскальзывает из пальцев Кору, когда она делает глубокий глоток, и ты

ухитряешься подхватить его раньше, чем он падает на пол. Ты можешь использовать оружие, а ещё ты заметила, что шея Кора сейчас полностью беззащитна. Если ты выстрелишь туда, это может убить даже такого сильного вампира, как она. Я дам тебе урон +1. Кроме того, ты получаешь два ранения, поскольку она продолжает пить из тебя жизнь.

— Я стреляю ей прямо в горло!

— Окей, прежде чем ты **бросишься в атаку**, давай проясним следующее. Мне кажется, что кормление вампира — это акт близости. Прочитай мне описание своего **хода близости**.

Марк делает так, чтобы все причастные запачкали руки, лишней раз напоминая, что Кора — не просто тварь или мишень, а полноценная личность. Он хочет, чтобы Сюзан прикончила её, но также стремится к тому, чтобы впечатления от убийства были правдоподобными и запоминающимися.

— Тут сказано: «задай ему вопрос, на который он должен ответить честно. В свою очередь он также задаст тебе вопрос — ответь честно или прими инаковость». Я спрашиваю: «Зачем тебе Даниэль?».

— Между глотками она шепчет тебе на ухо: «Мне нужно его сердце. Сего помощью я узнаю, как убить моего господина», — она прекращает пить на секунду и спрашивает: «Хочешь умереть или стать одной из нас?».

— Я не собираюсь отвечать честно на этот вопрос. Я принимаю инаковость и говорю: «Да пошла ты», — а потом стреляю.

Марк кивает, Сюзан **бросается в атаку** и получает 12. Она решает нанести ужасающий урон.

— Урон 3 от оружия, урон +1 за ужасающий урон, урон +1 за замеченную слабость, итого урон 5. Кора мертва, её тело обращается в прах прямо у тебя на руках. Остаётся лишь ощущение касания губ на твоей шее. Ты в изнеможении падаешь на пол.

Марк оборачивается к Брендану.

— Лана, слыша, как раскатывается эхо от выстрела, ты понимаешь — последние капли жизни покидают тебя. Ты умираешь. Прочти описание своего **последнего хода**.

Марк перемещает фокус внимания на Лану. Он знает, что смерть для неё — это вовсе не конец, и такое событие только добавит интереса в сюжет.

Брендан усмехается:

— «Когда ты умираешь, спиши всё, что хозяин успел тебе задолжать, чтобы возвратиться к жизни. Если таких долгов нет, твой хозяин попросит кого-то другого задолжать ему за тебя. Если тот откажется — время вышло. Пора отчаливать». Но мой хозяин пока что ничего мне не должен.

Марк поворачивается к Катрин:

— Сюзан, Кора, может, и погибла, но теперь по дому начинает гулять негромкий рокот. Лана совершенно точно мертва — ты видишь, что она не дышит. Из темноты доносится тихий смех, похожий на шелест крыльев насекомого — потусторонний звук, часто сопровождающий скорое появление демона. Ты знаешь, что кто-то явился заключить сделку, — после этого Марк совершает лучший из возможных ходов. — Твои действия, Сюзан?



БУРЯ



НАДВИГАЕТСЯ БУРЯ

После первой серии у тебя будет предостаточно второстепенных персонажей для дальнейшего использования и организаций, благодаря которым город наполнится злобой и надеждой. Иными словами — ты получил запас сырья для создания сюжетных линий, каждая из которых обещает привести персонажей игроков навстречу чему-то интересному.

Так вот, эти линии тебе не нужны.

Как только ты начинаешь размышлять, как загнать героев в одну комнату с важным второстепенным персонажем, придумывать большую сцену, которая сведёт всех персонажи игроков в одну компанию, или прикидывать, кем из статистов можно пожертвовать, а кем нет — ты перестаёшь *играть*, чтобы *узнать, чем всё кончится*. Вместо этого ты решаешь, что случится, игра рушится, а ты обманом заставляешь игроков плясать под свою дудку.

Город слишком велик, чтобы держать его в голове в одиночку. Не пытайся загнать джинна в бутылку или подчинить своей воле. *Играй, чтобы узнать, что случится*.

Между сериями, когда у тебя есть время подумать, ты должен решить, чего хочет город, а также — что планируют делать второстепенные персонажи ради достижения своих целей. Тебе нужно изобрести интересные ситуации, которые сами привлекут персонажей игроков, потому что им важно, что будет дальше — но не потому, что ты заманил их обманом.

Вместо сюжетных линий ты создаёшь *проблемы*, а уже они изменяют город согласно своим целям. По мере того, как *проблемы* развиваются и сплетаются воедино, ты сеешь *бурю* — совокупность нескольких *проблем*, которая даст персонажам игроков повод объединиться или встать по разные стороны баррикад, чтобы повлиять на грядущие события. Вот это и есть суть твоей подготовки.

Всё, что ты готовишь между сериями, становится частью города, тем, чего он хочет. Не забывай об этом. *Проблема*, созданная тобой, становится неотъемлемой деталью города. Нельзя просто взять и отбросить какую-то её часть.

Решения, которые ты принимаешь во время подготовки, важны не менее, чем решения игроков во время игры. Будущее, которое ты закладываешь в этот момент — полноправная часть игры.

СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМ

Каждая *проблема* — одиночка, организация или магический феномен — влияет на персонажей игроков, их интересы или кого-то, кто им дорог. Она будет проявляться напрямую или опосредованно, меняя город согласно своей природе, и последствия этого могут как навредить героям, так и помочь им. Мятёжный чародей, собирающий прикончить соперника, — это *проблема*, если персонажей игроков волнует судьба хотя бы одного из этих двоих. Такой же *проблемой* являются спонтанно открывшиеся врата в иное измерение, в которые смертные отправляют младенцев, надеясь получить взамен великую силу. Как показывает опыт, обычно персонажи игроков расстраиваются, когда начинают пропадать невинные люди. Создавая новую *проблему*, действуй следующим образом.

- Выбери тип и подтип *проблемы*.
- Продумай необходимых второстепенных персонажей и их описания.
- Распредели позиции на циферблате таймера (не обязательно).
- Напиши необходимые дополнительные *ходы* (не обязательно).

Если хочешь увидеть полностью сконструированную *проблему*, загляни на страницу 193. Там ты найдёшь «Схождение меридианов силы» — пример *проблемы* в Канзас-Сити.

ВЫБОР ТИПА ПРОБЛЕМЫ

Существует пять типов *проблем*. Создавая новую, выбери один из них.

- Переворот.
- Борьба за власть.
- Страсть.
- Ритуал.
- Территория.



Каждый тип включает довольно широкий набор вариантов, описание силы, питающей проблему, и *ходы Распорядителя*, связанные с этим конфликтом. Не забывай, что *проблемой* может оказаться одиночка, организация или магический феномен. Амбициозный чародей, намеренный выйти из-под власти Совета, и группа фей, покинувших Аркадию в надежде обустроить здесь своё собственное королевство, — это просто разновидности одной и той же проблемы — переворота. Тип *проблемы* определяет, как она угрожает нарушить существующий порядок вещей, но не её структуру или образ действий — всё это ты определяешь сам.

Разобравшись с выбором типа *проблемы*, переходи к подтипу — это конкретные детали конфликта, который ты строишь. Иногда список вариантов сам по себе может вдохновить тебя на что-то новое: «Хм, какой из этих пунктов лучше всего опишет поведение стаи Рико? А что, если на самом деле его *мотив* — не власть или зависть, а любовь?».

Каждый подтип обладает *импульсом* (указанным в скобках). Для *проблемы* — это аналог *мотива* второстепенного персонажа. Те, кто являются частью *проблемы*, всё ещё имеют собственные *мотивы*, но ты должен делать так, чтобы *импульс проблемы* проявлялся через базовые *ходы Распорядителя* и *ходы проблемы*. Можешь даже особо отмечать моменты, в которые персонажи действуют, подчиняясь *импульсу проблемы*. Иногда, оказавшись в ловушке между собственным *мотивом* и *импульсом проблемы*, второстепенный персонаж может начать метаться от одного к другому, и в попытках выполнить сразу два дела провалит оба.

Помимо *импульса* описание *проблемы* содержит перечень дополнительных *ходов*, которые ты можешь применять наряду со своими базовыми *ходами* и *ходами миров*, если против персонажей игровых выступает *проблема*. Об использовании *ходов проблем* ты можешь прочесть на странице 190.

Переворот

Переворот — это попытка изменить социальное устройство, сделать нищих королями и перековать

орала на мечи. Тот, кто является источником такой *проблемы*, стремится пошатнуть существующие устои и ищет поддержки в неожиданных местах.

Подтипы

- Идеалист (пожертвовать собой или другими).
- Бунт (добиться справедливости быстро и кроваво).
- Стачка (добиться уважения и безопасности).
- Толпа (жестокость и алчность).
- Демонстрация (требование признания).

Ходы Распорядителя

- Жертва, чтобы поднять больше шума.
- Демонстрация условий жизни бунтовщиков.
- Оскорбительное выступление в адрес фигуры власти.
- Сделать предложение ради личной выгоды.
- Сделать предложение, грозящее жестокими и плохо предсказуемыми последствиями.
- Похищение властной или важной фигуры.
- Угроза для чего-то уязвимого и жизненно важного.
- Устранить публичное лицо, важную группу, уничтожить достопримечательность.
- Отказаться от помощи, обострив ситуацию.

Переворот, даже с благими целями, подобен лесному пожару, который едва контролируют те, кто называет себя народными вождями. Многие хитроумные демагоги встретили бесславную смерть в лапах разъярённой толпы, переоценив свои таланты.

Борьба за власть

Эти силы проводят в движение могущественные и древние фигуры, ресурсами и влиянием изменяющие город по своему желанию. Хитроумные и осторожные махинации могут быть направлены как на других таких же титанов, так и на своих же союзников.

Подтипы

- Трофей (перехватить власть в момент слабости).
- Финт (вынудить противника раскрыться).
- Альянс (помочь кому-то в обмен на услугу).
- Аннексия (силой отнять у кого-то власть).
- Саботаж (создать уязвимость и воспользоваться ею).

Ходы Распорядителя

- Раскрыть план, зашедший так далеко, что его уже не остановить.
- Предложить союз, временный или постоянный.
- Выставить слабость на всеобщее обозрение.
- Продемонстрировать силу перед узким кругом лиц.
- Осторожно атаковать, сберегая ресурсы.
- Напасть без предупреждения.
- Воспользоваться неуверенностью или промедлением, пойдя на решительные меры.
- Затребовать компенсацию или гарантии.
- Перекупить чужого союзника.

Борьба за власть обычно связана с фигурой могущественного второстепенного персонажа, однако власть — штука относительная. Древний вампир-лорд может стремиться обезопасить свои владения от посягательств влиятельных колдунов, а глава местного самоуправления тем временем старается добиться средств на развитие убыточного района от городского совета или банды вампиров.

Страсть

Такие проблемы обычно вызывают у кого-то сильные эмоции. Чаще всего источники таких проблем — это люди, которые горят ярко, погибают рано, мало заботятся о последствиях и о том, что кто-то может пострадать, а также всегда вмешивают в дело личные мотивы.

Подтипы

- Мечь (ударить без предупреждения).
- Любовь (оберегать).
- Красота (жертвовать).
- Ярость (мучить и причинять боль).
- Зависть (брать больше, чем полагается).

Ходы Распорядителя

- Истощить ресурс без пользы и без остатка.
- Нападать с безрассудной яростью.
- Говорить от всего сердца.
- Умолять кого-то помочь разобраться с опасностью.

- Пожертвовать многим в угоду серьёзному преимуществу.
- Пожертвовать многим, чтобы послать предупреждение.
- Пожертвовать многим просто так.
- Цепляться за идею, традиции или апеллировать к несправедливости.
- Уничтожить что-то целенаправленно, из жестокости или по глупости.

Обычно проблемы страстей начинаются с одинок, охваченных горем, яростью или страстью, для которых достижение цели важнее, чем даже собственное существование. Они могут разыскать единомышленников либо обратиться к магии и ритуалам в надежде получить необходимую силу.

Ритуал

Ритуал — это последовательность спланированных событий, которые призывают некую сверхъестественную силу для достижения конкретной цели. Ритуалы не бывают случайными — за ними всегда кто-то стоит.

Подтипы

- Кража (забрать что-то у кого-то).
- Заключение (поймать и удержать).
- Уничтожение (посеять смерть и разрушение).
- Связь (создать связь).
- Восстановление (исцелить или починить).

Ходы Распорядителя

- Выпустить на волю нечто, некогда запертое.
- Призвать в мир нечто новое и неповторимое.
- Посеять хаос, страх или смерть.
- Жестоко и прилюдно убить кого-то важного.
- Тихо и не вызывая подозрений убить кого-то не очень значимого.
- Привязать кого-то (что-то) к определённому месту.
- Похитить ресурсы при помощи скрытности или хитрости.
- Изменить или исказить какой-то аспект города.
- Использовать в своих интересах сторонний конфликт.



За любым ритуалом должна стоять некая движущая сила, так что обычно их проводят могущественные организации или одиночки, обладающие достаточными ресурсами, чтобы выпустить на волю ужасающие силы. Ритуал могут проводить представители любого из миров, даже Смертные, однако испортить ритуал или помешать его проведению довольно легко.

Территория

Территориальные проблемы обычно заключаются в том, что в какой-то части города возникает риск нарушения сложившегося положения вещей, угрожая безопасности жителей. В таких конфликтах воплощается сам Город: жестокая сила, стремящаяся разрушить жизнь персонажей

Подтипы

- Волнения (сжечь или поглотить).
- Иллюзия (соблазнить и поработить).
- Твердыня (не впускать).
- Расширение (создать и приумножить).
- Трясина (схватить и запереть).

Ходы Распорядителя

- Изменить или переместить некое место.
- Представить всем новый маршрут или постройку.
- Запереть нечто очевидно магическим способом.
- Запереть нечто совершенно обычным способом.
- Стремительно захватить что-то, используя силу.
- Наводнить какое-то место и забрать всё, что плохо лежит.
- Продемонстрировать изнанку реальности.

Территориальные проблемы могут влиять всего на одно здание или на целый город. Разнообразие вариантов включает как нечто, связанное с природой, вроде городского парка или меридианов магической силы, так и созданное человеком — торговый центр или небоскрёб. Изначальной причиной возникновения проблемы могут быть персонажи, но после этого территория способна начать двигать сюжет самостоятельно. Она

может сама являться проблемой (проклятый дом) или быть вместилищем таковой (пункт нелегальной торговли органами фей).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ХОДОВ ПРОБЛЕМЫ

Ты можешь использовать *ходы*, связанные с проблемой, от лица второстепенных персонажей или в качестве последствий глобальных городских событий. Если ты решаешь *выпустить на волю нечто, некогда запертое*, это может быть демон, освобождённый заклинаниями вампирского культа в процессе подготовки к ритуалу, или злой дух, получивший шанс сбросить оковы служения. Этот ход используешь именно ты, а не вампиры или дух, так что тебя не ограничивают цели или мотивы персонажей. Однако не забывай *держать свои ходы в тайне*.

Ты можешь совершать *ходы проблем* наряду с остальными ходами *Распорядителя*. Загляни на страницу 141, чтобы освежить в памяти свои ходы.

Элора уже достаточно давно охотится на Рико, однако он очень быстр, захватывает территории здесь и там и не заботится о последствиях. Распорядитель Марк решает, что стая Рико стала проблемой, обладающей импульсом «зависть» (брать больше, чем полагается). Когда Элора в следующий раз отправится на охоту, Марк планирует совершить ход. У него несколько вариантов.

1. Истощить ресурс без пользы и без остатка.

— Парк на территории Рико полон мёртвых животных, — одни обглоданы до костей, другие едва тронуты. Повсюду волчьи следы, помёт, засохшая кровь. Твои действия?

2. Нападать с безрассудной яростью.

— Первый волк всей своей массой обрушивается на капот твоей машины, и двигатель немедленно глохнет. Машина останавливается. Вы на территории Ватанабэ, но стаю это явно не беспокоит. Ещё трое волков появляются из темноты, рыча и огрызаясь. Твои действия?

3. Говорить от всего сердца.

— Ты не знаешь, откуда Рико взял твой номер, но это точно его голос на автоответчике: «Элора, убирайся к чертям с моей территории. Я здесь король, а не ты. Ты ничто, мусор у обочины. Все вы обычный мусор. Так что свали и забудь сюда дорогу». Твои действия?

УЧАСТНИКИ И ОПИСАНИЯ

Определившись с типом и подтипом своей проблемы, займись участниками и описаниями. Проблемы — это не просто бомбы с часовым механизмом, за каждой из них стоят конкретные персонажи и особенности города.

Участники — это группа второстепенных персонажей, каким-то образом связанных с проблемой. Некоторые из них, скорее всего, уже существуют, других ты придумашь прямо сейчас. Если у кого-то из участников есть спутники или последователи, как в случае с Рико и его стаей оборотней, укажи в описании особенности этой команды (см. стр. 124, раздел «Группы»). Если у кого-то есть специальное снаряжение или магические инструменты, подумай, что тебе нужно точно знать об этом, чтобы эффективнее использовать такие детали.

Описания — это краткие экскурсы в суть конфликта, проясняющие природу проблемы и цели противоборствующих сторон. Удостоверься, что суть проблемы тебе ясна, а также подумай о том, кто (или что) стоит у неё на пути. Никакая сила не может вдруг появиться в городе, немедленно не обзаведясь противниками, — пусть даже они и не в состоянии полностью нейтрализовать её.

ТАЙМЕРЫ

Если суть проблемы подразумевает несколько этапов развития, назначь ей таймер. Этот инструмент всегда напомним тебе, к чему стремиться источник проблемы. Таймер есть не у каждой проблемы. Если всё, чего хочет Рико, сводится к удержанию территории, тут нечего отсчитывать.

Таймер является одновременно инструкцией и пояснением — он сообщает тебе, что произой-

дёт, если проблему оставить без внимания, и позволяет отслеживать количество времени, оставшегося до момента её полной реализации. Если проблему продолжают игнорировать, ты переходишь к следующему сектору циферблата, пока «стрелка» не сделает полный круг. Если кто-то своими действиями помогает исполнить один из этапов раньше намеченного (к примеру, кто-то из персонажей игроков подталкивает Рико убить Антона прямо сейчас), перемещай стрелку сразу в этот сектор.

Создавая таймер, оценивай перспективы развития проблемы. Что может случиться? Что поставлено на карту? В какой момент проблема начнёт сказываться на будущем города? Когда достигнет своего пика? Кратко опиши вокруг циферблата самые значительные перемены, которые, скорее всего, заметят персонажи игроков. Придерживайся следующей структуры.

- **0.00–6.00: начало.** Проблема формируется, на этой стадии её вполне можно предотвратить, если действовать правильно.
- **9.00: что-то назревает.** Явные и однозначные проявления. Проблему всё ещё можно предотвратить, но цена растёт.
- **10.00: необратимые изменения.** С этого момента результаты воздействия проблемы на город становятся необратимыми.
- **11.00: усугубление ситуации.** Что бы ни случилось в 10.00, теперь оно надёжно пустило корни.
- **12.00: кульминация.** Всё, к чему стремился источник проблемы, достигнуто.

Всё это может произойти, если персонажи игроков не вмешаются. Ты не должен стремиться предугадать действия героев или загонять их в нужные сцены, всё зависит лишь от них самих. Таймер — это натянутый лук, готовый выпустить стрелу, и можно лишь попытаться изменить направление её полёта.

Перемещение отметки таймера не является ходом — на циферблате отражаются уже свершив-



шиеся события, — однако всегда смотри на него, чтобы понимать, какой ход требуется совершить, чтобы отсчёт продолжался.

Марк записывает на 10.00 событие «Рико убивает Антона и захватывает оставшуюся часть Проджекст в западном Балтиморе». Когда один из персонажей игроков проваливает попытку **осмотреться** в Проджекст, печально известном чёрном гетто, Марк решает, что источник **жертвует многим в угоду серьёзному преимуществу**. Он говорит:

— Когда ты идёшь по одной из улиц в Проджекст, тебя окликают Блю. «Эй, сестрёнка! Не стоит тут бродить. Рико и Антон сцепились. Рико потерял парочку ребят, а вот Антону пришёл конец. Пойдём-ка отсюда». Твои действия?

Марк совершил ход и перемещает отметку таймера в соответствующий сектор. Про-

блема, которую создал Рико, достигла точки невозврата. Что бы теперь ни предприняли персонажи игроков, Рико навсегда переменит будущее города, пошатнув устоявшийся порядок вещей. Позволят ли они ему продолжать в том же духе?

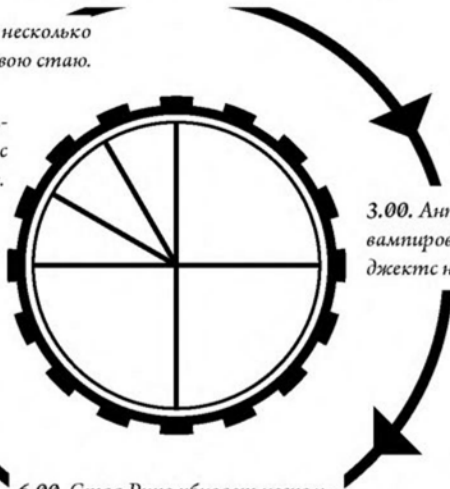
Не стесняйся исправлять описания секторов циферблата, если что-то удалось измениться — к примеру, если в начале второй серии Антон был убит персонажами игроков. При этом целенаправленные и решительные действия героев должны иметь влияние на проблему вплоть до окончательного её устранения. Когда Рико отлучается на пару дней, кто-то из его лейтенантов вполне может исполнять оставленные вожак распоряжения, а вот если главарь окажется мёртв, шестёрки мигом перегрызутся между собой, и стая перестанет существовать или как минимум изменит свои цели.

12.00. Стая Рико занимает всю территорию вокруг Баиен, полностью вытеснив вампиров.

11.00. Рико подчиняет себе несколько местных банд и включает их в свою стаю.

10.00. Рико убивает Антона и захватывает оставшуюся часть Проджекст в западном Балтиморе.

9.00. Рико начинает охоту на вампиров на территории Антона, отбывая у них героин.



3.00. Антон посылает своих вампиров-наркоторговцев из Проджекст на территорию Рико.

6.00. Стая Рико убивает нескольких вампиров и продаёт героин Мине Гарза.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Если хочешь сильнее развить *проблему*, добавь новые *ходы*. Имей в виду, что эти *ходы* не для тебя — ты своё уже получил, когда выбирал тип *проблемы*. Придуманные тобой *ходы* понадобятся персонажам игроков, чтобы у них было больше вариантов взаимодействия с *проблемой*. Обычно дополнительный *ход* имеет следующую структуру.

- **Триггер.** «Если происходит [что-то]...».
- **Результат.** «... тогда случается [что-то ещё]».
- **Риски.** Если ход подразумевает бросок кубиков, придумай описания для результатов 10+, 7–9 и 6–.

Если *ход* подразумевает бросок кубиков, результат 10+ означает, что всё закончилось лучшим образом для персонажа игрока. При результате 7–9 успех остаётся успехом, однако ради него тебе придётся чем-то пожертвовать или преодолеть некие трудности. При результате меньше 6 дела идут хуже некуда. Однако всё относительно. Ты можешь сделать ход достаточно мягким — даже результат ниже 6 обернётся просто неудачей, а не трагедией, — а можешь и при 10+ вывалить на героя кучу неприятностей.

Когда ты пробуешь героин Антона, *собирайся с духом*. При 10+ ты чувствуешь в наркотике его кровь. Задай Распорядителю вопрос об Антоне, на который должен последовать честный ответ. При 7–9 ты получаешь только общее представление — Распорядитель скажет, какое именно.. В случае провала Антон тоже чувствует, что ты делаешь, и может задать тебе вопрос, на который ты должен ответить честно.

Когда тыходишь на территорию Рико, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ оборотни тут же устремляются к тебе, но ты успеваешь заметить их заранее. При 7–9 ты замечаешь их, но перед самым появлением. В случае провала ты оказываешься в одиночестве и полностью беззащитен, когда стая появляется.

Ты вправе заимствовать структуру и детали уже существующих *ходов* архетипов.

□ **Когти и зубы:** когда ты *бросаешься в атаку* на Рико с оружием ближнего боя или сходишься в рукопашную, выбери один дополнительный вариант из доступных при 7–9, даже если получишь провал.

□ **Потрошитель:** когда пытаешься *распознать мотивы* Антона, услышь *зов крови* вместо *голоса разума*. Он хищник и скрывает свои намерения от всех потенциальных жертв.

Загляни в главу «Тени» (стр. 202), чтобы узнать больше о дополнительных *ходах*.

ПРИМЕР ПРОБЛЕМЫ:

«СХОЖДЕНИЕ МЕРИДИАНОВ СИЛЫ»

Мы разработали эту *проблему* для Джамала, чтобы он мог использовать её в своей игре в «Городские легенды» по Канзас-Сити. Он великодушно позволил нам привести это описание в качестве примера.

Название: «Схождение меридианов силы».

Тип: территория (волнения).

Импульс: *сжечь или поглотить*.

Участники: Мелисса Бахнелл, старейшая и самая уважаемая *чародейка* Канзас-Сити (мир Силы); Эдвин Гонзалес, член *городского совета на поводке у чародеев* (мир *Смертных*); Кип Эрхарт, *внештатный корреспондент* «Канзас-Сити Стар» (мир *Смертных*); Люси Дэвис, член *комитета городского планирования и геомант, управляющая работами по реконструкции* (мир Силы).

Описание: Мелисса Бахнелл и Люси Дэвис задумали масштабную кампанию. Используя связи в совете округа, через Эдвина Гонзалеса они планируют *перестроить городские коммуникации* таким образом, чтобы *переместить точку пересечения потоков энергии*



меридианов силы в даунтаун. Они считают, что таким образом обретут невероятную власть над городом, но мощь меридианов неподвластна даже им.

Таймер:

3.00. Чародеи поручают Гонзалесу протолкнуть в совете округа проект реконструкции города. Работы начинаются незамедлительно.

6.00. Меридианы силы нарушают течение времени, из-за чего горожан начинают посещать видения Канзас-Сити 1930-х годов.

9.00. Местный журналист, Кип Эрхарт, выкладывает на сайт «Канзас-Сити Стар» видеоролик, свидетельствующий о возмущениях вокруг одного из меридианов силы.

10.00. Вдоль меридианов силы начинают пропадать люди и здания.

11.00. Меридианы начинают «перегреваться», возникают временные петли и парадоксы.

12.00. Старые и новые течения силы переплетаются, происходит замыкание, на месте значительной части Канзас-Сити остаётся магически выжженная безжизненная пустошь.

Дополнительные ходы

Переполнение. Являя сущность неподалёку от повреждённого меридиана силы, рассматривай результат 12+ как если бы ход был улучшенным.

Временной скачок. Если ты становишься причиной энергетического всплеска на меридиане силы, *соберись с духом*. При результате 10+ ты безопасно наблюдаешь события прошлого. При 7–9 ты оказываешься прямо там, уязвимый и незащищённый, но лишь на несколько минут. В случае провала начинай привыкать к жизни в 1939-м году.

Архимаг. Когда ты бросаешься в атаку на Мелиссу Бахнелл, *соберись с духом* вместо того, чтобы услышать зов крови. Магия защищает её от слабых и лишённых магического таланта.

Эта проблема по-настоящему опасна, ставки высоки. Если чародеев не остановить, магический катаклизм оставит выжженное пятно на месте даунтауна Канзас-Сити. Однако это не значит, что все герои обязаны принять одну и ту же сторону. Некоторым персонажам игроков из мира *Смертных* может прийтись по душе идея превратить центр города в магическую пустошь, что даёт тебе отличный шанс использовать треугольник отношений между несколькими героями и проблемой. Не всегда целью должны оказываться персонажи игроков или их близкие — это тоже интересно, однако запущенная параллельным курсом история способна открыть массу возможностей влиять на неё со стороны.

КАК УСТРОИТЬ БУРЮ

После того, как ты создашь несколько проблем, которые готовы воплощать в жизнь свои мотивы и импульсы, можешь начинать призывать бурю. Проблемы фокусируются на отдельных личностях и конкретных угрозах, тогда как бури объединяют разрозненные проблемы города в единое целое, создают для них общий контекст, в котором формируется политическая экосистема города.

Каждая буря имеет некую фундаментальную идею, вокруг которой в буквальном и фигуральном смысле разворачиваются события. Если идея — «справедливость», бурю могут составлять следующие элементы: охотник, мстящий вампиру; общественная организация, стремящаяся сместить коррумпированного члена городского совета; дом, в котором обитает дух женщины, пятьдесят лет назад убитой собственным мужем. Каждая из этих проблем так или иначе вписывается в общую идею, и персонажам игроков придётся каким-то образом взаимодействовать с ними, и задумываться о собственном отношении к этой теме.

У каждой бури есть сердце — проблема, наилучшим образом воплощающая идею. Все остальные участвующие в буре проблемы так или иначе связаны с её сердцем. Сердца не обязательно важнее остальных проблем, но именно они оживляют го-

род и обеспечивают взаимосвязь его составляющих. Эти связи нужны не для того, чтобы изобретать неправдоподобный мир, в котором все друг друга знают. Они обеспечивают гарантию того, что какую бы *проблему* герои ни начали решать, перед ними всё равно будут вставать одни и те же вопросы, а игра так или иначе будет крутиться вокруг выбранной темы.

Правила *бурь* и *проблем* могут показаться излишне механистичными, но на самом деле они дают множество подсказок на случай, если ты застрял, и обеспечивают массу способов собрать героев вместе. Нет нужды заставлять всех персонажей игроков разбираться с одной *проблемой* (которая, возможно, для некоторых и не является непосредственной угрозой или заботой). *Бури* обеспечивают городу буквальную и метафорическую связность, протягивая ниточки между *проблемами*, благодаря чему для каждого найдётся подходящий конфликт.

Создавая новую *бурю*, используй следующие шаги.

- Выбери объединяющую идею.
- Распредели проблемы.
- Создай дополнительные *проблемы* (не обязательно).
- Выбери *сердце* бури и определи связи.

ВЫБОР ИДЕИ

Каждая *буря* имеет центральную идею, тему, которая увязывает воедино различные *проблемы* и ставит перед персонажами игроков определённые вопросы. Создавая *бурю*, выбери один из предложенных ниже вариантов.

- Общество.
- Долг.
- Семья.
- Служение.
- Товарищество.
- Честь.
- Справедливость.

Это отчасти напоминает выбор типа *проблемы*: у тебя уже может быть несколько задумок, которые ты хотел бы полнее раскрыть в игре, но список идей может неожиданно подтолкнуть тебя

к их переосмыслению. Ищи в имеющихся *проблемах* нечто общее — так ты поймёшь, какая идея позволит лучше собрать их воедино.

На руках у Марка после первой серии с новыми игроками имеется целая куча готовых проблем: *стая Рико* выдвигается на территорию Антона (*страсть: зависть*); орден чародеев стремится вернуть потерянную *цитадель* (*ритуал: восстановление*); журналистка пытается разоблачить криминальную империю под руководством древнего вампира (*переворот: идеалист*); королева фей стремится лишить трона свою соперницу (*борьба за власть: трофей*). Он прорабатывает каждую проблему, добавляя таймеры и дополнительные ходы.

После этого Марк просматривает их ещё раз и приходит к выводу, что объединяющей идеей здесь должна стать «семья». Отцовская преданность Рико своей стае, мотив журналистки (вампир убил её брата), семейственная структура чародейского ордена. Итак, основной темой новой бури будет «семья».

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Определившись с центральной идеей бури, отбери *проблемы*, которые отражают или воплощают эту идею. Иногда их причастность может быть буквальной: демон пытается освободить своего господина (*служение*) или охотник стремится убить злобного лорда-вампира (*справедливость*). В иных случаях это будет метафора: стая оборотней набирает силу, захватывая территорию (*семья*), или заброшенный многоквартирный дом пожирает жителей из окрестных домов (*общество*).

Далеко не все *проблемы* должны обязательно войти в твою первую *бурю*. Скорее всего, со временем в истории появится несколько *бурь*, иногда по очереди выходящих на первый план или наоборот, на время отступающих в тень. *Проблемы*, не вошедшие в первую *бурю*, прекрасно впишутся в другую чуть позже, так что ничто не пропадёт впустую.



Марк решает, что стая Рико и журналистка вместе составят отличную бурю. Придворные интриги фей поначалу не кажутся ему уместными, но потом он понимает, что королевьы могут быть сёстрами, что делает эту часть истории также связанной с темой семьи! Такая мысль ему очень нравится, ведь она позволяет перевести политическую драму в иную плоскость отношений, помещая фей в центр конфликта, политического и личного.

Марк продолжает обдумывать чародеев, но их «семейная» связь уже не кажется такой уж подходящей ко всему остальному. Чародеи — пёстрая компания, и этим действительно напугивают семью, но их устремления направлены в первую очередь на восстановление чести ордена, а не на внутренние взаимоотношения. Марк решает отложить эту проблему для другой бури.

СОЗДАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРОБЛЕМ

Тебе может понадобиться ввести в историю больше проблем, если буря в этом нуждается — из-за того, что часть её аспектов не имеет адресата либо, напротив, их недостаточно, чтобы охватить всех персонажей игроков. Обычно ситуация сама подсказывает, какие лакуны требуется заполнить, так что ты легко придумаешь нужные проблемы.

В истории Марка участвует четыре персонажа игроков, однако существующие проблемы касаются только **охотника, феи и знающего**. **Прорицательница** осталась без внимания, и Марк решает создать проблему для неё и вписать в готовую бурю (это при том, что героиня почти неизбежно будет втянута в одну из проблем остальных протагонистов).

В буре уже имеются проблемы страсти, борьбы за власть и переворота. Марк решает добавить мистическую библиотеку, которая оставалась открыта сто лет и один день, а теперь закрывается, поскольку семейство, которое заботилось о ней всё это время, не в силах на-

значить нового зрителя (территория: твердыня). Марк создаёт участников, описание, таймер и необходимые дополнительные ходы, после чего также добавляет новую проблему в состав бури.

Кроме того, Марк собирается взглянуть на идею с ещё одного ракурса. У него уже есть семья как ресурс (оборотни), семья как узы (феи), семья как мотивация (журналистка) и семья как ограничение (библиотека), однако нет ни одной семьи, которая выступала бы в качестве причины конфликта. Марк решает ввести ещё одну проблему — призрак по имени Омар, который мучает Ракель, возлюбленную одного из персонажей игроков, и отпугивает от неё всех друзей и близких, чтобы «защитить» (страсть: любовь). После этого Марк в очередной раз создаёт участников, описание, таймер и необходимые дополнительные ходы, затем добавляет новую проблему в состав бури.

Вовсе не обязательно добавлять новые проблемы, если достаточно уже имеющихся — этот этап важен, только если буря, на твой взгляд, не закончена или требует дополнений. Поскольку именно ты контролируешь темп развития проблем, ты же должен определять их количество. Со своей стороны можем сказать, что их не должно быть больше шести и меньше трёх — так воздействие на героев будет оптимальным.

ВЫБОР СЕРДЦА БУРИ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ СВЯЗЕЙ

Наконец, структурируй свою бурю, выбрав её сердце. Сердце — это проблема, которая с наибольшей вероятностью будет широко известна, окажет влияние на планы персонажей игроков, а также кажется лично тебе наиболее интересной с точки зрения исследования города. Во время развития бури именно вокруг её сердца будут разворачиваться все остальные проблемы; каждая из них должна иметь связь с сердцем бури, даже если при этом не соединена с другими проблемами.

Выбери проблему, которая особенно удачным образом воплощает объединяющую идею, и помести её в центр **бури**. Ты можешь использовать лист **бури**, чтобы отслеживать происходящее, в том числе — отдельные проблемы и их связи.

Марк просматривает проблемы и решает, что **стая Рико** будет отличным сердцем для этой **бури**. Есть и другие проблемы, отлично отражающие идею, однако прорыв **Рико** на территорию **Антон** потенциально может затронуть интересы гораздо большего количества разных лиц. Кроме того, Марку кажется, что играть **Рико** и его **стаю** будет увлекательно, так что на пару ближайших серий он намерен сделать их центром истории.

После того, как сердце определено, протяни ниточки связей от него к другим проблемам. Ищи возможности сплести сеть из политических связей города либо продемонстрировать, как единый центральный узел существует за счёт ресурсов из различных источников. Прорабатывая связи между сердцем и каждой проблемой, всегда старайся представить, как изменения, случившиеся с одной из сторон, могут повлиять на другую.

Марк создаёт следующие связи для **стаи Рико**. Журналистке **Рико** сливает информацию о лорде-вампирах (господине **Антон**), чтобы через вторые руки вредить наркокартелю. Успех или провал плана журналистки обязательно скажется на состоянии ресурсов **Антон**.

Каждая из королев **фей** предложила **Рико** сражаться на своей стороне в войне, которая разразится, если они не договорятся. **Рико** может разделить **стаю** (временно ослабив собственное положение), если ему покажется, что у **фей** есть необходимые ему ресурсы.

Один из членов **стаи Рико** — друг семейства зрителей библиотеки. Он пытался уговорить их найти достойного приемника, но успеха не достиг. Он пробует убедить

Рико помочь им, и ищет тех, кто готов разобратся с этой проблемой.

Ракель живёт на территории **Рико**. Её дом стоит всего в квартале от **Проджектс**. Всякий, кто явится пообщаться с призрак, непременно встретится со **стаей Рико** — к добру или к худу для себя.

Можешь также соединить проблемы связями, не имеющими отношения к сердцу **бури**.

Марк замечает, что библиотека до сих пор не связана ни с одной из остальных проблем. Он решает, что **Ракель** — член того же семейства зрителей, хотя и не видела никого из родных уже достаточно давно. Они уверены, что она умерла, и при этом слишком сосредоточены на себе, чтобы пройти пару кварталов и проверить. Марку также кажется, что враждующие **феи** слабо вовлечены в общую канву событий. Если переговоры с оборотнями зайдут в тупик, **Рико** просто начнёт игнорировать королев, сосредоточившись на своей собственной войне с **Антоном**. Марк решает протянуть ещё одну ниточку между **феями** и журналисткой, чтобы сделать их интереснее и точно втянуть в события **бури** — молодая королева успела влюбиться в журналистку и мечтает забрать её в **Аркадию**, для чего требуется лишь согласие самой смертной.

Помни, что все эти связи сами по себе не являются новыми сюжетами — для них не требуется создавать таймеры. Скорее это просто триггеры, с помощью которых можно изменить ход вещей и привлечь внимание героев к малоизученной части **бури** или друг к другу.

ПРИМЕР БУРИ: «ВСЯ ВАМПИРСКАЯ РАТЬ»

Для демонстрации работы правил по проблемам и бурям мы приводим бурю, собранную из примеров, упомянутых ранее в этой главе. Буря под названием «Вся вампирская рать» сгущается над



Балтимором, штат Мэриленд. Это территория, на которой можно встретить как лучшее, так и худшее из того, что может предложить Город: эти места в равной степени известны высоким уровнем культуры и преступности.

Сердце этой бури — Рико, харизматичный альфа-оборотень, решивший отнять территорию у слабого вампирского наркокартеля под управлением Антона Риверы. По мере того, как страсти вокруг этого конфликта накаляются, он начинает затрагивать и других участников: призрак, преследующий девушку в новой квартире; библиотека, секреты которой вот-вот будут потеряны навечно; скандальная журналистка, досаждающая древнему лорду-вампиру, а также парочка сестер-фей, борющихся за власть. Многие элементы этой бури ты вполне можешь переделать и использовать в собственной игре. Если ты как раз сейчас создаёшь собственную бурю, этот пример поможет тебе разобраться, как лучше всё скомпоновать.

Проблема: Лобос дель Рико

Название: Лобос дель Рико, сердце бури.

Тип: страсть (зависть).

Импульс: брать больше, чем полагается.

Участники: Антон Ривера, вампир контролирующий Проджектс в Западном Балтиморе (мир Ночи); Рико, вожак стаи оборотней, обитающей в Западном Балтиморе (мир Ночи); Мина Гарза, прорицательница, часто торгующая на чёрном рынке нелегальными товарами (мир Силы); стая Рико (урон 2, средняя группа, броня 2, дикие, умные).

Описание: Рико несколько месяцев с нарастающей завистью поглядывал на территорию Антона. Когда вампиры посылают во владения оборотней своих дилеров, это даёт Рико моральное право сделать ответный ход и наконец заполучить желаемое. Сможет ли Антон уберечь свою собственность от волчьей стаи?

Таймер:

3.00. Антон посылает своих вампиров-наркодилеров из Проджектс на территорию Рико.

6.00. Стая Рико убивает нескольких вампиров и продаёт героин Мине Гарза.

9.00. Рико начинает охоту на вампиров на территории Антона, также отбирая у них героин.

10.00. Рико убивает Антона и захватывает оставшуюся часть Проджектс.

11.00. Рико подчиняет себе несколько местных банд и включает их в свою стаю.

12.00. Стая Рико занимает всю территорию вокруг Башен, полностью вытеснив вампиров.

Дополнительные ходы

Инстинкты убийцы: когда ты пытаешься одурачить или сбить с толку Рико, находясь на его территории, услышишь зов крови, вместо того, чтобы прислушиваться к голосу разума — перед тобой боец, и он понимает только такой язык.

Вторжение: когда тыходишь на территорию Рико, прислушайся к голосу разума. При результате 10+ оборотни тут же устремляются к тебе, но ты успеваешь заметить их заранее. При 7–9 ты замечаешь их, но перед самым появлением. В случае провала ты оказываешься в одиночестве и полностью беззащитен, когда стая появляется.

Первая доза бесплатно: когда ты пробуешь героин Антона, соберись с духом. При 10+ ты чувствуешь в наркотике его кровь. Задай Распорядителю вопрос об Антоне, на который должен последовать честный ответ. При 7–9 ты улавливаешь только общие впечатления о нём, Распорядитель скажет, какие именно. В случае провала Антон тоже чувствует, что ты делаешь, и может задать тебе вопрос, на который ты должен ответить честно.

Проблема: «Библиотека закрывается»

Название: «Библиотека закрывается».

Тип: территория (твердыня).

Импульс: не впускать.

Участники: Алекс О'Салливан, юноша из семьи смотрителей (мир Силы); Альдер О'Сал-

ливан, старейший член семейства смотрителей (мир Силы); Диего Руиз, шаман из стаи Рико (мир Ночи).

Описание: О'Салливаны были назначены смотрителями Библиотеки Эльраха могущественной народейкой Рейной Дуглас в конце девятнадцатого века. Сегодня клан О'Салливан вымирает, и Библиотека Эльраха начинает закрываться, и скоро скроется во внешних мирах. Успеют ли отыскать нового смотрителя для библиотеки, прежде чем знания, что она хранит, будут навечно утеряны?

Таймер:

3.00. Алекс О'Салливан покидает семью, чтобы просить помощи — возможно, у одного из персонажей игроков.

6.00. По возвращении в библиотеку Алекса ловят. Альдер О'Салливан наказывает его и изгоняет в западное крыло.

9.00. Все книги, ранее вынесенные из библиотеки, внезапно возвращаются на места, волшебным образом оказываясь на своих полках.

10.00. Западное крыло библиотеки закрывается и все, кто находился там, отправляются в некое жуткое измерение.

11.00. Восточное крыло библиотеки закрывается; крупные экспонаты оживают и встают у дверей, никого не пуская внутрь.

12.00. Библиотека закрывается целиком для всех, кроме представителей рода О'Салливан.

Дополнительные ходы

Понск источников: когда ты отправляешься в библиотеку за ценной информацией, прислушайся к голосу разума. В случае успеха ты находишь нужную книгу. При 10+ библиотека предоставляет тебе источник, в котором раскрывается какой-то важный секрет — задай Распорядителю три вопроса о текущей ситуации. При 7–9 текст с трудом поддаётся пониманию, и тебе потребуется чья-то помощь, чтобы получить ответы. В случае провала ты находишь мрачное пророчество, которое вот-вот сбудется.

На помощь: когда ты поднимаешь руку на смотрителя библиотеки, соберись с духом. При результате 10+ библиотека являет тебе угрожающее предостережение, но не мешает. При 7–9 библиотека проявляет силу — оставь смотрителя в покое или получишь урон 2 (игнорирует броню). В случае провала библиотека проглатывает тебя — пока смотритель не придёт на помощь, ты останешься запертым в ловушке.

Проблема:

«Две сестрицы на один трон»

Название: «Две сестрицы на один трон».

Тип: борьба за власть (трофей).

Импульс: перехватить власть в момент слабости.

Участники: Королева Лета, грядущая владычица Балтимора (мир Хаоса); Королева Зимы, бывшая владычица Балтимора (мир Хаоса); Ансу Хан, Рыцарь Лета (мир Хаоса).

Описание: Королева Лета и Королева Зимы — феи-сёстры, по очереди делящие один трон, и за их соперничеством постоянно присматривал старый отец Брион. Поскольку Брион не так давно отправился на покой в Аркадию на десять лет и один день, Королева Зимы решила лишить сестру трона навсегда. Удастся ли ей сделать это, воспользовавшись отсутствием отца?

Таймер:

3.00. Королева Лета оскорбляет сестру на собрании двора, отказавшись публично поблагодарить её за очередную передачу власти.

6.00. Рыцарь Лета, Хан, найден мёртвым в машине, припаркованной под мостом.

9.00. Из-за смерти Хана Королева Лета ополчается на сестру, уничтожая несколько принадлежащих Королеве Зимы важных мест силы.

10.00. Королева Зимы узурпирует власть у сестры, заточает её и напускает на Балтимор заморозки.

11.00. Длительное отсутствие равновесия ослабляет многие врата в Аркадию по всему



городу, некоторые разрушены полностью, другие функционируют лишь частично.

12.00. Королева Зимы публично казнит сестру и объявляет себя единственной владычицей фей Балтимора.

Дополнительные ходы

Благодарность: когда ты подносишь ценный дар владычице фей, можешь действовать, как будто *востребовал долг* при попытке убедить её оказать тебе услугу или выбрать любой другой пункт из списка вариантов востребованного долга со второстепенного персонажа.

В поисках фей: когда ты ищешь дорогу к обитанию двора фей, прислушайся к голосу разума. При результате 10+ путь вполне ясен, Распорядитель расскажет тебе, как и что ты нашёл. При 7–9 прямой путь для тебя закрыт, но ты знаешь, как пройти в обход. В случае провала в пути ты попадаешь в ловушку кого-то из фей или иной сущности и оказываешься в уязвимом положении.

Проблема: «Блюститель»

Название: «Блюститель».

Тип: страсть (любовь).

Импульс: оберегать.

Участники: Ракель О'Салливан, блудная дочь клана О'Салливан и могущественная прорицательница (мир Силы); Омар, призрак, намеренный защищать жительницу своего дома всеми возможными способами.

Описание: недавно купленная квартира Ракель таит ужасный секрет — предыдущий жилец был хладнокровно убит ревнивой любовницей. Ныне призрачный отголосок умершего мужчины, зовущий себя Омаром, является в сны Ракель и всячески старается отогнать от неё всех, кто любит её и заботится о ней.

Таймер: отсутствует. Омар готов отогнать друзей Ракель вечно, а сама она съезжать из квартиры не собирается.

Дополнительные ходы

Экзорцизм: когда пытаешься изгнать Омара из квартиры, *собирайся с духом*. При результате 10+ выбери два варианта из предложенных, при 7–9 — только один.

- Он не атакует твоё сознание.
- Он не атакует твоё тело.
- Он не избегает действия ритуала.

В случае провала Омар переносит свою «заботу» на другого присутствующего персонажа, что проявится позже, когда жертва будет наиболее уязвима.

Мёртвые не потеют: пытаясь *распознать мотив* Омара, *собирайся с духом* вместо того, чтобы *прислушиваться к голосу разума*. Он призрак, так что довольно сложно понять, что им движет.

Проблема: «Срочно в номер»

Название: «Срочно в номер».

Тип: переворот (идеалист).

Импульс: пожертвовать собой или другими.

Участники: Казу Кимура, скандальная журналистка местной газеты (мир Смертных); Бозед Картер, древний вампир, ответственная за смерть брата Казу (мир Ночи).

Описание: Казу Кимура мечтает отомстить Бозеду Картеру за то, что в прошлом году та убила её брата. Осторожная от природы Казу решает использовать доступные ей ресурсы — новостные СМИ, — чтобы разрушить финансовую империю Картер. Между тем Картер и так страдает от того, что её со всех сторон осаждают самые разные враги.

Таймер:

3.00. Казу наносит визит Рико, который рассказывает ей, что Бозед убила её брата, чтобы сохранить тайну своей вампирской природы.

6.00. Казу глубже забирается в дела Бозед и находит обширные свидетельства коррупции. Она похищает несколько финансовых отчётов в одном из принадлежащих вампиру офисов.

9.00. Казу помогает свидетелю преступлений Бозед избежать смерти от рук вампиров и передаёт его в руки полиции Балтимора, прежде чем Картер успевает предпринять что-то ещё.

10.00. Казу пишет разоблачительный материал о делах Бозед, но тут выясняется, что никто не намерен публиковать статью о том, что преступный магнат на самом деле ещё и вампир.

11.00. Бозед убивает Казу в порыве ярости, чем выдаёт всем свой тщательно оберегаемый секрет, после чего скрывается в лесах неподалёку от города. Вдали от цивилизации вампир почти сразу начинает возвращаться к образу жизни дикого чудовища, которым на самом деле и является.

12.00. Бозед поселяется в лесах, он совсем одичал и питается смертными, чьей глупо-

сти хватает, чтобы путешествовать по ночам в одиночестве.

Дополнительные ходы: отсутствуют.

БОЛЬШЕ БУРЬ И БОЛЬШЕ ПРОБЛЕМ

По мере развития истории проблемы и бури будут так или иначе разрешаться, и на освободившиеся места потребуются вводить что-то новое. Мы советуем поддерживать одновременно одну или две бури, хотя не исключено, что ты справишься и с большим количеством. Самыми лучшими идеями делись с нами на любой удобной тебе площадке <http://studio101.ru/support>! В любом случае о хорошей буре интересно почитать, пусть даже она крепко-накрепко привязана к персонажам твоих игровых.



ТЕНИ



ТЕНИ СГУЩАЮТСЯ

Дополнительные *ходы* позволяют точнее охарактеризовать твой город, дать игрокам больше пространства для конфликтов и сильнее расширить и углубить существующие архетипы. Вот один пример.

Когда тыходишь в заброшенные тоннели подземки, *соберись с духом*. При результате 10+ всё в порядке, но ты чувствуешь, что кто-то наблюдает за тобой. При 7–9 ты слышишь накатывающийся со всех сторон шёпот; *прими иначе-вость*, чтобы идти дальше, или спасайся бегством. В случае провала тебя одолевают подземные чудовища; Распорядитель сообщит, в какой части канализации ты очнёшься.

Ход такого рода может быть привязан к *проблеме* или *буре*, если в подземном мраке обитает нечто, с чем персонажам игроков придётся столкнуться ради спасения всего города. Однако бывают и полностью независимые *ходы*. Они вдыхают жизнь в город, намекая игрокам, что кое-что интересное может случиться, если их персонажи, скажем, спустятся в заброшенные тоннели.

Собственно, в этом и заключается суть всех *ходов*: ты обещаешь что-то игрокам. Дополнительные *ходы* позволяют тебе давать новые обещания. Те, которым найдётся место только в твоей игре.

СОЗДАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ХОДА

Как уже было сказано в главе «Буря» на странице 193, дополнительный *ход* строится по следующему шаблону.

- **Триггер.** «Если происходит [что-то] ...».
- **Результат.** «... тогда случается [что-то ещё]».
- **Риски.** Если *ход* подразумевает бросок кубиков, придумай описания для результатов 10+, 7–9 и 6–.

Если *ход* подразумевает бросок кубиков, результат 10+ означает, что всё закончилось лучшим образом для персонажа игрока. При результате 7–9 успех остаётся успехом, однако ради него тебе придётся

чем-то пожертвовать или преодолеть некие трудности. При результате меньше 6 дела идут хуже некуда. Однако всё относительно. Ты можешь сделать ход достаточно мягким — даже результат ниже 6 обернётся просто неудачей, а не трагедией, — а можешь и при 10+ вывалить на героя кучу неприятностей.

Любой *ход* должен отличаться прочной внутренней связью между триггером и результатом, а также подталкивать протагонистов к новым и новым интересным действиям. Важно, чтобы эти два аспекта работали друг на друга, дополняя и поддерживая, и тогда ход наилучшим образом будет функционировать в игре.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Первая половина *хода* — это триггер. Та его часть, в которой определяется запускающее событие: «Если происходит [что-то] ...». Важно, чтобы название триггера было запоминающимся, ведь оно должно вовлекать игрока в созданный вами всеми мир, указывать на неопределённость исхода и быть достаточно ясным, чтобы любой мог уверенно сказать: «Я понимаю, как мне запустить этот *ход* в игре».

Вот тебе пример *хода* со скучным и слишком размытым триггером.

Честные глаза: когда ты говоришь кому-то правду, *следуй велению сердца*. При 10+ собеседник верит тебе. При 7–9 он готов согласиться, но до конца тебе не доверяет. В случае провала он сомневается в твоей искренности и требует подтверждения.

Да, этот *ход* тоже можно использовать, но скорее всего он будет запускаться в моменты, когда ничего важного не поставлено на карту (и его итог не будет двигать сюжет навстречу чему-то интересному). Он станет гораздо удачнее, если немного конкретизировать триггер: *когда ты исповедуешься в своих грехах или когда ты раскрываешь правду супругу или возлюбленному*.

Вот пример запоминающегося и характерного триггера.



Форсаж: когда ты гоняешь со стритрейсерами, *прислушайся к голосу разума*. При 10+ ты выигрываешь вчистую, не повредив ни одной машины. При 7–9 ты выигрываешь, однако во время гонки разбивается твоя машина или машина соперника, выбор за тобой. В случае провала ты лишаешься своей машины. Жизнь сурова.

Это можно было сформулировать иначе: «когда ты участвуешь в уличной гонке» или «когда ты пытаешься выиграть в гонке», но «когда ты гоняешь со стритрейсерами» звучит куда ярче и лучше запоминается.

ПРИМЕРЫ ТРИГГЕРОВ

Когда персонаж что-то делает (скорее всего, в определённых условиях)

Ход может запуститься после того, как персонаж совершает определённое действие в игре. Обычно это также связано с каким-то предметом, персонажем или местом.

Туши свет: когда ты взламываешь охранную систему Антона, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ ты легко отключаешь всё и сразу. При 7–9 ты отключаешь две системы по своему выбору: инфракрасные сенсоры, детекторы движения, оконная сигнализация, видеокамеры. В случае провала ты активируешь сигнализацию — громы Антона прибывают в мгновение ока.

Когда это диктует ситуация

Триггерами для некоторых *ходов* могут выступать действия второстепенных персонажей или особые обстоятельства, хотя героям всё равно требуется что-то совершить, чтобы это стало возможно.

Карты правду говорят: когда мадам Лакруа читает твою судьбу на картах таро, *соберись с духом*. В случае успеха расклад ясен и толкуется вполне однозначно: задай вопрос о своём будущем и получишь ответ. При результате 10+ гадалка не требует оплаты и не делает тебя своим должником, если ты знаешь, как правильно её

отблагодарить за пророчество. В случае провала карты показывают нечто тёмное вне зависимости от твоего изначального вопроса гадалке.

Когда использован предмет

Использование предмета фактически тоже является совершением определённого действия, однако происходящее в этом случае зависит от возможностей предмета, а не от способностей персонажа.

Кровопийца: когда даёшь клинку Ватанабэ испить своей крови, брось кубики и прибавь к результату урон, который наносишь себе (максимум +3). В случае успеха ты создаёшь из собственной крови оружие, которое просуществует до конца сцены (урон 3, ближнее, грубое, демоническое). При результате 10+ ты можешь в любой момент уничтожить оружие и вернуть потраченную на это кровь, залечив таким образом *ранения*, которые нанёс тебе клинок. В случае провала клинок требует какой-то расплаты за служение; если ты обещаешь сделать это, клинок создаст для тебя оружие и будет дальше служить тебе.

Начиная с этого момента и пока соблюдается условие

Такие *ходы* не имеют чётко заданного триггера. Когда персонаж приобретает *ход*, эффект начинает действовать и длится до тех пор, пока соблюдаются заданные условия.

Рыцарь Зимы: [приобретая этот *ход*] принеси пожизненную клятву верности Королеве Зимы. Ты получаешь *постоянный козырь* (+1) на все *ходы*, связанные с защитой её интересов, пока соблюдаешь условия присяги. Если ты нарушаешь данное обещание, то немедленно получаешь урон 4 (*игнорирует броню*).

Здесь и сейчас

Опять же, здесь нет чётко заданного триггера. В нём нет нужды, потому что эффект вступает в силу сразу после приобретения *хода*.

Нечестивое исцеление: [приобретая этот ход] избавься от *ирама* и вычеркни из своего буклета один из ещё не взятых тобой *уровней инаковости*. Нельзя вычёркивать вариант: «твой персонаж уходит Распорядителю». Теперь любой, кто обладает магическим зрением, всего лишь взглянув на тебя, поймёт, что однажды ты был исцелён при помощи тёмных искусств. Этот *ход* можно использовать многократно.

НЕУДАЧНЫЕ ТРИГГЕРЫ

Ключ к созданию хороших триггеров в том, чтобы через них *ходы* были привязаны к событиям игры. Правильный триггер должен быть индивидуальным. Так ты сможешь прикрепить к нему такой же индивидуальный результат, который в свою очередь позволит тебе выстроить интересную историю.

Вот пример неудачного *хода*, который может достаться герою вместе с трофейным оружием погибшего персонажа другого игрока.

Когда ты выпускаешь стрелу из лука Элоры, услышь *зов крови*. В случае успеха ты наносишь урон согласно правилам. При 7–9 выбери один из приведённых ниже вариантов.

- Кто-то узнал твоё оружие.
- Ты нанёс меньше *урона*.
- У тебя кончились стрелы.

Триггер *выпустить стрелу* обладает слишком широким охватом для реалий «Городских легенд» — нет никаких гарантий, что во время использования лука будет происходить что-то интересное, а значит, *ход* может запускаться в неподходящие моменты. Кроме того, в нынешнем виде *ход* не будет подталкивать историю в интересном направлении — игроки с большей вероятностью выберут варианты «кончились стрелы» или «меньше урона», поскольку с ними проще разобраться впоследствии, чем ввязываться в новую историю с использованием предмета.

Вот три других *хода*, точно также построенных вокруг лука Элоры, но способных подстегнуть историю.

Когда ты убиваешь кого-то из лука Элоры, спроси у того, кто играл только что убитого персонажа, одобрила бы Элора подобные действия, по его мнению. Если он скажет «да», *прикоснись к миру Смертных*. Если «нет», *прими инаковость*.

Когда ты *бросаешься в атаку* на кого-то, используя лук Элоры, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *слушать зов крови*. В случае провала при следующей встрече со смертными охотниками они узнают лук павшей соратницы и посчитают тебя своим врагом.

Если ты отправляешься на битву с луком Элоры, услышь *зов крови*. В случае успеха тебя посещает видение. При 10+ ты узнаешь следующее: один из второстепенных персонажей погибнет, а ещё один выживет (и тебе известно, кто эти двое). При 7–9 видение смутно: выбери того, кому суждено погибнуть, либо того, кто выживет, но не обоих сразу. В случае провала ты предвидишь собственную гибель; получи постоянный штраф –1 до конца битвы.

Каждый из этих триггеров индивидуален, хорошо запоминается и указывает на неопределённость, которую требуется разрешить. Кроме того, эти *ходы* перекликаются с другими, уже существующими, и при необходимости используют правила *инаковости*, развития персонажа и т. д. Связанные с этими триггерами результаты так или иначе подталкивают сюжет к новым конфликтам и другим *ходам*.

ЭФФЕКТЫ

Вторая часть *хода*, его эффект, не менее важна. После того как срабатывает запоминающийся и характерный триггер, происходящее требуется подтолкнуть в направлении интересных событий.

Вот пример *хода*, который не справляется с этой задачей.

Когда ты исповедуешься в грехах священнику своего прихода, *следуй велению сердца*. При 10+

он говорит, что ты прощён; ступай с миром. При 7–9 он предлагает тебе искупить совершенные грехи, а уже после этого даёт прощение. В случае провала ты не получаешь прощения.

На первый взгляд это вполне интересный *ход*, но давай разберёмся, к чему он приведёт. Так ли уж важен этот священник, что его отказ дать прощение повлечёт за собой новые сцены (и новые ходы в них)? В описании результата 7–9 есть некоторый намёк на подобное, однако довольно невятный. Да и провальный результат откровенно плох: он не должен быть просто банальной неудачей, если в нём можно дополнительно раскрыть центральную идею *хода*.

В противовес приведём *ход*, который двигает историю даже в случае провала.

Когда ты вступаешь в сговор с одним из приспешников Ватанабэ, *прислушайся к голосу разума*. В случае успеха тебе предоставляют возможность подобраться к древнему вампиру либо сообщить о слабости или уязвимости всей организации, по твоему выбору. При 7–9 полученное преимущество недолговечно, им надо воспользоваться немедленно, или момент будет упущен. В случае провала весь этот разговор оказывается ловушкой — твой «сообщник» всего лишь заманивал тебя в подходящее место, чтобы нанести удар.

Все перечисленные эффекты влияют на течение истории. При этом никто не получает никаких игромеханических преимуществ типа *козырей*, дополнительной *брони* или увеличения урона, и следует понимать, что подобные эффекты важны, только если с их помощью *ход* влияет на историю, подводя сюжет к новым сценам. Не важно, смогут герои атаковать Ватанабэ или угодят в смертельную ловушку — на горизонте уже маячат новые сцены, во время которых будет не избегать самых разных *ходов*. *Постоянный козырь* (+1) против Ватанабэ звучит привлекательно, но сам по себе никак не воздействует на сюжет.

ПРИМЕРЫ ЭФФЕКТОВ

Прямые эффекты

Ходы могут оказывать на повествование непосредственные эффекты. Обрати внимание, какой интересный эффект в этом примере будет на 10+: игроку предлагают полное сотрудничество, однако при этом Озеро наверняка потребует чего-то ужасного и трагического.

Серое Озеро: когда ты приходишь за советом к Серому Озеру, *следуй велению сердца*. При результате 10+ Озеро даёт тебе однозначный и хороший совет; получи *повышение*, если следуешь ему. При 7–9 Озеро встречает тебя холодно и отвечает лишь на пару вопросов; *прикоснись к миру Силы*, если следуешь этим советам, либо *прими инаковость*, если не желаешь этого делать. В случае провала Озеро открывает тебе, что есть лишь один путь, и он пролегает сквозь кровь и мрак; получи *уровень инаковости*, если отказываешься следовать ему.

Изменение требуемой характеристики

Как и некоторые *ходы* архетипов, этот эффект позволяет персонажу изменить характеристику, к которой требуется обратиться для применения уже существующего *хода*. Хорошо продумай триггер, иначе в руках игроков окажется легальный способ вообще перестать использовать неудобную характеристику.

Дьявольская хитрость: после того, как ты подписываешь контракт с Балтазаром, при любых попытках *одурачить кого-то* или *сбить с толку* ты можешь *погружаться в мир Хаоса* вместо того, чтобы *прислушиваться к голосу разума*, если соблюдаешь условия контракта.

Добавление вариантов в существующий ход

Как и изменение требуемой характеристики, этот эффект позволяет персонажу шире использовать какой-то из существующих *ходов*.

Охотник на ведьм: добавь к списку вариантов *явления сущности* ещё один пункт.

- Открыть взором смертных действующий сверхъестественный эффект или потустороннее присутствие.

Нанести урон/повысить инаковость

Не помешает лишний раз напомнить, что *ходы* могут оказывать на протагонистов и второстепенных персонажей чисто игромеханическое влияние. Будь осторожен — угроза *уроном* или *инаковостью* оправдана лишь в тех случаях, когда это ограничивает варианты выбора или повышает напряжение.

Слово Господа: когда ты предлагаешь заблудшим душам и тем, чьи поступки чудовищны, искренне покаяться в грехах, попроси их принять благодать твоей веры. Если они отвергают предложение, то получают *урон 2 (игнорирует броню)*; если предложение принято, ты *прикасаешься к миру*, которому они принадлежат, и получаешь *постоянный козырь (+1)* против них до конца сцены.

Выбор вариантов

Некоторые *ходы* дают игроку возможность выбрать несколько вариантов из предложенного списка. Это позволяет игроку определить детали дальнейшего сюжета. Обычно результат 10+ предоставляет возможность выбрать больше вариантов.

Лавочник: когда ты выставляешь прилавок на гоблинском рынке, *погрузись в мир Хаоса*. При результате 10+ выбери два варианта из предложенных ниже. При 7–9 выбери один.

- Кто-то готов стать твоим *должником* в обмен на твои товары.
- Кто-то предлагает тебе информацию в обмен на твои товары.
- Кто-то предлагает тебе обменяться товарами.

В случае провала ты видишь, как кто-то удаляется от прилавка, унося с собой нечто ценное из числа твоих товаров.

Шансы и их использование

Ходы, благодаря которым персонажи игроков получают *шансы*, также позволяют влиять на сюжет, но в отложенном формате. Если выбор вариантов происходит немедленно, то *шансы* можно использовать позднее, в подходящий момент.

Смотри под ноги: когда ты настраиваешь систему безопасности для обороны крепости, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три *шанса*. При 7–9 получи один *шанс*. Когда на крепость нападают, можешь использовать полученные *шансы* для выбора вариантов из списка (один вариант за один *шанс*).

- Замедлить, обезоружить или оглушить второстепенного персонажа.
- Нанести *урон 2 (игнорирует броню)* одному второстепенному персонажу.
- Создать возможность для персонажа другого игрока.

В случае провала те, от кого ты хотел защитить это место, застают тебя в одиночестве, когда ты расставляешь ловушки.

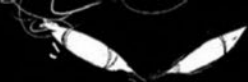
Вопросы и ответы

Ходы, позволяющие персонажам задавать вопросы, могут разрешаться как немедленно, так и с использованием *шансов*. В любом случае вопросы двигают историю, только если подразумевают интересные ответы.

Научный подход: когда ты приносишь сверхъестественный предмет в университетскую лабораторию для исследований, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ задай два вопроса из приведённого списка. При 7–9 задай один вопрос.

- Как мне нейтрализовать этот объект?
- Когда этот объект был создан?
- Кому этот объект принадлежит?
- Что обеспечивает этот объект энергией?

В случае провала предмет привлекает внимание кого-то постороннего прежде, чем ты успеваешь этому помешать.



НЕУДАЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Одна из самых больших опасностей во время изобретения новых эффектов — угодить в лодушку игромеханики. В результате дополнительные *ходы* вполне успешно делают персонажей сильнее или слабее, но никак не влияют на сюжет. Вот, например.

Если ты сталкиваешься с трудной задачей, получи штраф –1 к результату броска. Если же ты пытаешься сделать нечто очень простое, получи +2. Подпадает ли ситуация под одно из этих определений, решает Распорядитель.

Такой *ход* ничего не изменит в истории, не станет причиной новых сцен и не заставит никого использовать другие *ходы*. Кто-то просто получит чуть больше успехов и провалов. Скучища. *Ходы* должны связывать игромеханику и сюжет, работая на историю. Отслеживание *шансов*, *козырей*, *долгов* и тому подобного — это просто занудный бухгалтерский учёт, если из цифр не вырастает ничего интересного.

Вернёмся к уже упомянутым трём *ходам*, выстроенным вокруг лука Элоры. Взгляни, как все они работают на сюжет, открывая возможности для новых ходов и сцен в дальнейшем.

Когда ты убиваешь кого-то из лука Элоры, спроси у того, кто играл только что убитого персонажа, одобрила бы Элора подобные действия, по его мнению. Если он скажет «да», *прикоснись к миру Смертных*. Если «нет», *прими инаковость*.

Когда ты *бросаясь в атаку* на кого-то, используя лук Элоры, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *слушать зов крови*. В случае провала при следующей встрече со смертными охотниками они узнают лук павшей соратницы и посчитают тебя своим врагом.

Если ты отправляешься на битву с луком Элоры, *услышишь зов крови*. В случае успеха тебя посе-

щает видение. При 10+ ты знаешь следующее: один из второстепенных персонажей погибнет, а ещё один выживет (и тебе известно, кто эти двое). При 7–9 видение смутно: выбери того, кому суждено погибнуть, либо того, кто выживет, но не обоих сразу. В случае провала ты увидишь собственную гибель; получи постоянный штраф –1 до конца битвы.

Даже если в эффектах хода встречаются игромеханические элементы — *инаковость*, штраф –1 и т. д., — они подталкивают персонажей к непростым и интересным решениям в дальнейших сценах вместо того, чтобы давать бессмысленные штрафы или преимущества.

ПОСТРОЕНИЕ СПИСКОВ

Изобретая списки вариантов для дополнительных *ходов*, ты увидишь, что эти наборы часто неплохо помогают выстроить повествование, передавая игрокам контроль над исходом ситуации. Другими словами, игроки получают возможность самостоятельно определить, каким путём пойдёт история, а значит, итог с большей вероятностью придётся им по душе. Вот несколько разновидностей списков, которые могут тебе пригодиться.

Привлекательные варианты

Один из способов выстроить по-настоящему интересный список — предложить игрокам несколько в равной степени привлекательных вариантов, как это сделано в случае с такими *ходами*, как *одурачить или сбить с толку* и *явить сущность*.

Ясновидящая Хонг: когда ты приходишь к Хонг за пророчеством, принося дары, *погрузись в мир Силы*. В случае успеха она позволяет тебе увидеть желаемое. При 10+ выбери два варианта из предложенного списка. При 7–9 выбери один.

- Ты чётко видишь своего врага; получи *расходуемый козырь* (+1) против него.
- Ты получаешь дополнительную информацию; задай уточняющий вопрос.

- Ты видишь возможного союзника; получи расходуемый козырь (+1) на попытку *отправиться на поиски*.

В случае провала видение открывает тебе какую-то устрашающую способность врага, с которым ты столкнёшься; на все твои попытки *выкрутиться* налагается постоянный штраф -1 до тех пор, пока ты не сумеешь отдохнуть и расслабиться в безопасном месте.

Если в качестве эффекта *хода* ты приводишь подобный список, позволяй при 10+ выбирать на один вариант меньше, чем всего имеется, а при 7-9 — на два или три. Пусть игроку всегда чуть-чуть не хватает до полного набора. Иногда стоит дать возможность получить все варианты ценой *приятия инаковости* или *ранения*, как, например, это сделано в случае с *ходом мой внутренний демон* (стр. 102, архетип *меченый*).

Семена раздора

В некоторых списках варианты сулят потенциальные конфликты в будущем, как, например, в *ходах вожак стаи* (стр. 125) или *воплощение* (стр. 88, архетип *призрак*). Игрок может даже не задумываться о возможных осложнениях, пока *ход* не будет совершён. Распорядитель сеет семена будущих конфликтов, и вот уже вместо того, чтобы просто служить герою надеждой и опорой, любимый человек начинает задавать вопросы, требовать внимания или даже подвергать его опасности.

Дом, милый дом: когда ты хочешь спрятаться от всего мира в доме любимого человека, *следуй велению сердца*. При 10+ ты получаешь все три варианта. При 7-9 — только один.

- С тебя не требуют долга или оплаты.
- Тебе не задают вопросов.
- Тебя не подвергают опасности по случайности.

В случае провала твои враги узнают, что ты направился сюда, и уже похитили возлюбленную/возлюбленного.

В подобных случаях при результате 10+ игрок почти всегда должен обеспечивать своему персонажу все три доступных варианта, а при 7-9 только один. Не забывай об этом, придумывая *ход*. Если сочетание двух из трёх вариантов не имеет смысла, то это почти наверняка сделает повествование бессвязным. Размести акценты так, чтобы при 10+ герой избегал любых конфликтов, а при 7-9 оказывался втянут сразу в два, причём они не являлись бы взаимоисключающими.

Непростой выбор

Есть *ходы*, которые ставят тебя перед непростым или неудобным выбором, как в случае с *вечным голодом* (стр. 79). В списке всегда есть один особо неприятный вариант, который сразу бросается в глаза.

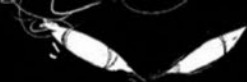
- Упырь:** когда ты даёшь смертному выпить не менее пинты своей вампирской крови, *услышь зов крови*. В случае успеха цель становится тебе слугой и будет всеми силами стремиться угодать твоим желаниям и прихотям. При 10+ выбери три варианта из предложенных. При 7-9 выбери два.
- Он будет служить тебе даже на расстоянии.
 - Он не будет одержим желанием постоянно пить твою кровь.
 - Он не будет ревновать к остальным твоим слугам.
 - Тебе не приходится *принимать инаковость*.

Ключевой момент здесь — последний пункт. Выбор, который вынужден делать игрок всякий раз, как применяет этот *ход*, оказывает непосредственное влияние на его альтер эго. Он может получить всё сразу, только для этого придётся пожертвовать частичкой души персонажа. Создавай такие *ходы* только если хочешь подчеркнуть важность выбора, который должен сделать игрок.



ТЕНИ ПОВСЮДУ

Дополнительным *ходам* в «Городских легендах» находится широкое применение: особые ситуации и места, волшебные предметы, новые *ходы* персонажей, *ходы* для построения сцен и т. д. и т. п. Да,



для проведения игровой серии тебе вполне хватит набора из *общих ходов*, *ходов миров* и *ходов долгов*, но лишь благодаря дополнительным ходам город засияет по-настоящему.

Их продумыванием лучше заниматься между сериями, и игроки точно будут благодарны, если перед началом серии ты выложишь на стол распечатки с их описаниями. Можно, однако, при необходимости изобретать *ходы* прямо на лету, в процессе игры. В любом случае не забудь сообщить игрокам о том, что им доступны новые инструменты.

СИТУАЦИОННЫЕ ХОДЫ

Одно из главных назначений дополнительных *ходов* — заполнять пробелы в игре. Это касается ситуаций, в которых явно недостаточно охвата даже таких *общих ходов*, как *выкрутиться* или *явить сущность*.

Когда ты предстаёшь перед судом Совета Чародеев, *следуй велению сердца*. При результате 10+ они признают тебя невиновным в приписываемых тебе преступлениях. При 7–9 они признают тебя виновным лишь в мелких проступках и назначают мягкое наказание. В случае провала твоя защита разбита в пух и прах, чародеи признают тебя полностью виновным и назначают суровое наказание за преступления.

Когда ты пытаешься заглянуть в Преисподнюю с помощью проклятого электрического стула, *соberись с духом*. В случае успеха ты преодолеваешь завесу. При результате 10+ выбери два варианта из предложенных. При 7–9 выбери один.

- Ничто не увязывается за тобой на обратном пути.
- Ты не застреваешь на другой стороне.
- Ты не привлекаешь немедленного внимания.

В случае провала ты оказываешься совсем в другом измерении — в том, куда бы совсем не хотел попасть.

Когда ты пытаешься проникнуть в бар оборотней, *услышь зов крови*. При результате 10+ вы-

шибала знает твою стаю; прояви уважение и заходи. При 7–9 вышибала просто смеётся; либо ты победишь его в драке, либо придётся уйти. В случае провала ты влипаешь по полной: ты беззащитен, уязвим или остался один в самый неподходящий момент.

Все приведённые ходы созданы, чтобы добавлять миру игры вещественности, более ясно описывая игрокам события, окружение или доступные возможности. Легко сказать: «Ух, в этот бар непросто попасть», — а потом обыграть это по обычным правилам, используя стандартные *ходы*, которые подтверждают эти слова, однако, отдельный специально разработанный под эту ситуацию *ход* даст игрокам куда больше информации и сделает это быстрее.

Дополнительные ходы проблем

Не забывай, что для *проблем* тоже можно создавать дополнительные *ходы* (стр. 193)! Процесс здесь ничем не отличается, но *ход* обязательно должен быть связан с какой-то деталью, свойственной именно этой *проблеме*. Освоившись с *ходами проблем*, ты можешь попробовать изменить триггеры и эффекты, чтобы они воздействовали на протагонистов ещё лучше.

Когда Кэсси — девочка-медиум — входит в комнату, она может задать всем присутствующим по одному вопросу из описания *хода распознать мотив*. Ей не требуется как-то взаимодействовать с целями, достаточно просто хорошо их видеть.

Такой *ход* вполне имеет право на существование, но игроков может немного напрягать, что она вот так свободно может «читать» их, особенно если они ходят большой группой, где всем придётся только и делать, что отвечать на её вопросы. Можешь попробовать изменить *ход* таким образом, чтобы его запускали действия самих протагонистов, а не Кэсси.

Когда ты *пытаешься одурачить или сбить с толку* Кэсси, девочку-медиума, *собрись с духом* вместо того, чтобы *прислушиваться к голо-су разума*. При результате 10+ ты не позволяешь ей прочесть твои мысли, но это стоит тебе не-малых усилий. При 7–9 ты ухитряешься запутать её, но ненадолго, так что действуй быстро. При провале она задаёт тебе вопрос из описа-ния *хода «распознать мотив»*, и произносит полученный ответ вслух, чтобы его слышали все присутствующие.

По сути, это тот же самый *ход*, но сфокусиро-ванный на героях и их действиях.

ХОДЫ ПРЕДМЕТОВ

Ты также можешь создавать дополнительные *ходы* для магических предметов, инструментов или заклинаний, чтобы сделать их воздействия более характерными.

Когда ты *вглядываешься в Око Эрант'ади, прислушайся к голосу разума*. В случае успеха Око показывает тебе то, что ты ищешь, неза-висимо от того, сколько миль или лет отделяет тебя от цели. При результате 10+ выбери один из предложенных вариантов. При 7–9 выбери два.

- Око атакует твой рассудок; получи постоян-ный штраф –1 до тех пор, пока не выступишься.
- Око атакует твоё тело; получи 2 *ранения* (*иг-норирует броню*).
- Око атакует твою душу; *прими инаковость*.

В случае провала Око атакует твоё сердце; оно раскрывает тебе страшную тайну, которой ты не хотел знать.

Обрати внимание, что *ход* Ока двигает сюжет вперёд вне зависимости от успешности — любой результат подталкивает героя к чему-то интерес-ному, это не просто игромеханический эффект.

- 10+: ты увидишь то, что ищешь, заплатив не-которую цену. Распорядитель расскажет тебе что-то интересное.

- 7–9: ты увидишь то, что ищешь, заплатив очень серьёзную цену. Распорядитель расскажет тебе что-то интересное.

- 6–: ты не узнаешь ничего о том, что ищешь, но по-лучишь какое-то другое видение, из-за которого, возможно, двинешься в неведомом пока что на-правлении. Другими словами, Распорядитель всё равно расскажет тебе что-то интересное.

Создание дополнительных *ходов*, связанных с волшебными предметами, особенно полезно, по-скольку передаёт игроку возможность управлять последствиями их применения. Герои сами при-нимают решение использовать предмет и столк-нуться с возможными последствиями вместо того, чтобы получить неожиданный удар за проявле-ние любопытства. Также, если со снаряжением персонажей будут связаны дополнительные *ходы*, ты получишь отличную возможность сделать *ис-пользование слабости* (стр. 147) ещё интереснее.

ХОДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи игроков тоже заслуживают новых *ходов*. Это могут быть как последствия сюжетных событий, так и результаты развития героев. Рокси, к примеру, может понадобиться новый *ход*, если она подружится с духами-хранителями на своей территории или станет их кредитором.

Когда ты воем призываешь на помощь поту-сторонних хранителей своей территории, *собе-рись с духом*. При результате 10+ они отвечают на призыв незамедлительно, а о расплате вы бу-дете договариваться, когда с делом будет покон-чено — Распорядитель сообщит тебе необходи-мые детали. При 7–9 они готовы помочь, но ты должен принести им дары и жертвы. В случае провала твой призыв принимают за оскорбле-ние; придётся провести ритуал задабривания духов прежде, чем просить снова.

Если Рокси получает этот *ход* в процессе исто-рии, просто дай его ей. Если игрок хочет получить что-то подобное в качестве *повышения* — это тоже



нормально. Прорабатывай детали с игроками, и тогда новые *ходы* будут получаться столь же функциональными, как и уже имеющиеся в архетипах.

ПОСТРОЕНИЕ СЦЕН

Для построения сцен и формирования конфликтов также могут пригодиться дополнительные *ходы*. Они позволят сразу начать с самого интересного, опуская скучные подробности. Подобным образом работает *общий ход «отправиться на поиски»*, позволяя сразу проматывать процесс до ключевого момента — встречи с союзником или обнаружения важного ресурса. Вот пример (который мы отчасти позаимствовали из «The Regiment» Джона Харпера), позволяющий пропустить скучные моменты и перейти к непосредственному воплощению плана.

Диверсанты: когда ты нападаешь на банду из засады, чтобы подорвать её деятельность, расскажи Распорядителю свой план и *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ выбери два варианта из предложенных. При 7–9 выбери один. Следующая сцена начинается в момент претворения плана в жизнь.

- Твои бойцы идеально расставлены по местам.
- Твой отряд не несёт тяжких потерь.
- Вы успешно используете эффект неожиданности.

В случае провала план оборачивается серьёзными проблемами — ты приводишь своих людей прямиком в ловушку.

Также ты можешь использовать дополнительный *ход* построения сцены, чтобы держать про-тагониста в постоянном напряжении.

Дичь: после того, как на тебя открывает охоту Кровавое Братство, в начале каждой серии *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ ты избегаешь хватки преследователей, но знаешь, что с каждым днём они подбираются к тебе всё ближе. При 7–9 тебя нашли; у тебя есть время, чтобы скрыться, но ты чувствуешь, что петля

затягивается. В случае провала на тебя выйдет в тот момент, когда ты этого меньше всего ожидаешь; Распорядитель расскажет, как и где это произошло.

Иногда этот *ход* будет проявляться не в виде сцен, а в признаках и предзнаменованиях, свидетельствующих о приближении Братства. Однако когда у героя случится провал, Распорядитель должен строить сцену жёстко и неотвратимо, разворачивая ключевое событие долгой игры в «кошки-мышки».

ПИСЬМА СЧАСТЬЯ

Ещё одно применение дополнительных *ходов* — не терять связи с персонажами, которые пропустили серию или закончили игру на особо драматичном моменте. Поскольку это не просто обычный дополнительный ход, мы дали ему собственное название — «письмо счастья». Если тебе требуется с первых минут серии поместить героя прямо в гущу событий, просто отдай ему письмо перед началом игры.

Дорогой Десмонд!

Когда мы виделись последний раз, ты был в очень плохом состоянии: залил весь переулок своей кровью и потерял сознание. Хорошие новости — парамедики нашли тебя до того, как сердце остановилось, но при твоём нынешнем состоянии ты рискуешь оказаться в коме.

Сейчас ты страшно изранен, так что услышь зов крови. В случае успеха всё заканчивается удачно, и ты приходишь в себя в больничной палате. При результате 10+ ты вдобавок избавляешься от двух ранений. В случае провала ты умираешь на операционном столе... если не запишешь себе шрам.

Обнимаю крепко,
всегда твой Распорядитель.

Вот письмо Эндрю, отправленное Сэму, который пропустил серию в длинной кампании.

Дорогой Сэм!

Когда тебя видели в последний раз, ты направлялся к Жан-Полю, чтобы показать ему древнюю книгу, которую нашёл в библиотеке Давона. Давай же узнаем, как всё прошло и чем закончилось. Погрузись в мир Силы.

При результате 10+ ты узнаёшь тайну происхождения книги и причину, по которой орден Дракона разыскивает её. При 7–9 Жан-Поль может поведать тебе кое-что о книге, но это породит больше вопросов, чем ответов. В случае провала ты находишь Жан-Поля мёртвым в его офисе, а на лбу у него начертана печать ордена Дракона...

Обнимаю крепко,
всегда твой Распорядитель.

Также ты можешь использовать письма счастья для создания конфликтов — возможно, это пригодится тебе во время короткой игры на одну серию или ты просто решишь, что события как-то чересчур замедлились.

Дорогой **чародей!**

Создай себе персонажа, используя инструкции из описания архетипа, с двумя небольшими поправками: твой **кабинет** — это аптека, а твой предмет силы даёт броню +1, пока у тебя есть хотя бы один неиспользованный шанс от **преисполнения силой**.

Поскольку на сегодня ты единственный **чародей**, обитающий в Гайд-Парке, у тебя постоянно полно дел. Люди приходят к тебе с проблемами, жалобами и заботами, даже если на самом деле им стоило бы обратиться к кому-то другому. Не так давно к тебе заявила Мона, чтобы попросить зелье, которое помогло бы ей забыть её ужасный брак, а ты ответил, что вместо попыток стереть кусок собственной памяти ей стоит поискать психотерапевта. На следующий день, вернувшись домой, ты обнаружил, что кто-то вломился в твою квартиру и похитил ingredi-

енты, из которых готовится именно такое зелье. Чёрт бы побрал эту Мону!

После того, как закончишь создавать персонажа, но перед тем, как начнётся серия, я спрошу у тебя, что тебе известно о краже. Прислушайся к голосу разума. При результате 10+ скажи мне, кто вломился к твой дом и как он это сделал. Может, это была Мона. Может — кто-то другой, ранее вообще не фигурировавший в истории. При 7–9 скажи мне, кого ты подозреваешь, а я сообщу, какие улики навели тебя на подобные выводы. В случае провала ты не найдёшь ни одной дельной зацепки, и тогда я расскажу тебе, какая из найденных улик ошеломит тебя.

Также я определяю, что именно у тебя украли. Соберись с духом. При результате 10+ выбери два варианта из предложенных. При 7–9 выбери один.

- Во время кражи в квартире не было ничего сломано.
- Ничего из украденного не было по-настоящему ценным.
- Ничего из украденного не принадлежало тебе.
- Ничего из украденного не требуется для важного ритуала.

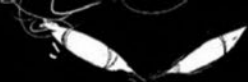
В случае провала ты не получаешь ни одного варианта. Большая неудача.

Обнимаю крепко,
всегда твой Распорядитель.

Если тебе не хочется тратить ни минуты перед коротким приключением на одну встречу, пропускай ходы начала серии, заранее написав всем персонажам игроков «письма счастья», завязанные на одну и ту же проблему. Придётся немного потрудиться, но ничто так не разгоняет игру, как несколько «писем счастья» в самом начале.

РВЁМ ШАБЛОНЫ

Всё это хорошо, можешь сказать ты, но что нужно сделать, чтобы по-настоящему «сломать» правила? Есть ли предел тому, что можно сделать с помощью дополнительных ходов?



Нучто ж, ответим мы. Говоря по правде, в рамках этих правил можно сделать практически что угодно.

ИГРА ДЛЯ ОДНОГО

Поговорим о ситуации, когда в «Городских легендах» участвует всего один протагонист. Брендан и Джен попробовали такой вариант и отыскивали пару моментов в правилах, которые обнаружили лишь в таких условиях. Рассмотрим эти упущения и придумаем ходы, которые помогут их устранить.

Один в поле не воин

Понятно, что напрямую столкнувшись с насилием, персонаж, не обладающий особой физической подготовкой, скорее всего, потерпит поражение. Да, можно призвать себе на помощь союзников, однако у персонажа Джен всё равно остаётся всего один боевой ход — *броситься в атаку*, на результат которого никакие союзники не в состоянии никак повлиять. Распорядитель, конечно, может сказать: «А теперь второстепенные персонажи наносят друг другу урон», — но что интересно в том, чтобы сидеть и наблюдать за дракой статистов? Вот ход, который вовлекает союзников Джен и в то же время оставляет контроль происходящего в её руках.

Когда ты идёшь на бой вместе с друзьями, *положишься на союзников*. При результате 10+ выбери три варианта из предложенных. При 7–9 выбери два.

- Ты получаешь меньше урона.
- Твои союзники получают меньше урона.
- Ваши враги получают ужасающий урон.
- Ты лишаешь врагов чего-то.

Для этого хода мы вводим новую характеристику — *союзники*. Пусть её значение зависит от событий истории, а не от персонажа. Матёрная волчица, матриарх стаи оборотней, может давать значение +2, а её подросток-подмастерье +1 или даже -1. В данном случае значение характеристики зависит от потенциальной опасности отдельных пред-

ставителей. Также можно привязать его к примерному количеству бойцов на стороне персонажа. Тут уж тебе решать.

Также предложенные варианты передают Джен контроль над исходом событий. Последний пункт — *ты лишаешь врагов чего-то* — позволяет ей перехватывать инициативу, занимать удачную позицию, отнимать важные предметы у противника. Также именно игроку приходится выбирать между получением и нанесением урона.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ДОЛГАМИ

Естественно, при игре всего с одним протагонистом *востребование долга* становится наполовину бесполезно. Если же у героя вдобавок низок показатель *сердца*, всё становится ещё хуже — ни толком *убедить второстепенного персонажа* (даже при помощи долга), ни *отсрочить расплату*, если долг требуют уже с тебя. Вот вариант хода *востребовать долг* для игры с единственным протагонистом.

Когда ты *востребуешь долг* с второстепенного персонажа, чтобы попросить его о чем-то особенном, брось кубики и прибавь к результату количество долгов цели по отношению к тебе (максимум +3). При результате 10+ собеседник выполняет твою просьбу; ты *прикасаешься к миру*, из которого он происходит, но не спиываешь долг. При 7–9 собеседник выполняет твою просьбу, но тебе это будет дорого стоить: *прикоснись к миру*, из которого он происходит, и спиши его долг. В случае провала он обещает погасить долг в другой раз; ты сохраняешь долг, но получаешь постоянный штраф -1 против него до конца текущей сцены.

Этот ход меняет тип долговых отношений. Тому, кто задолжал Джен несколько раз, непросто будет избавиться от этих обязательств. Тот, чьи обязательства не так серьёзны, имеет шанс на время ускользнуть от расплаты или быстро погасить долг, удалившись малой кровью.

Всё меняется

Не пугайся, описанное выше действительно является очень значительным изменением правил. Однако без таких *ходов* игру под одного человека не подогнать. Если собираешься переделывать правила настолько же радикально (новая вселенная; мир, где из мистических существ обитают одни вампиры, и т. д.), придётся отбросить шаблоны и создать дополнительные *ходы*, необходимые для функционирования твоего творения.

ТЕНИ ИСЧЕЗАЮТ

На самом деле область применения дополнительных ходов неисчерпаема. Загляни в другие игры, построенные по правилам Powered by the Apocalypse, и ты найдёшь целый океан вдохновения. Не забывай, что вся книга, которую ты держишь в руках, — всего лишь набор самодельных ходов, благодаря которому правила Powered by the Apocalypse оживляют мир городского фэнтези!

Удачи!



ПРИЛОЖЕНИЯ



НАША КОМАНДА

Лиз Бауман, копирайтер и специалист по индексации, живёт в пригороде Мэриленда вместе с мужем, двумя замечательными детьми и ленивой собакой. Нежная любовь к интернет-сообществам и социальным медиа более трёх лет назад вдохновила её основать #RPGchat — твиттер-чат о самых разных играх. Она влюблена в настольные ролевые игры, высокое фэнтези и обожает персонажей с суперспособностями. Частая гостя на конвентах, где ведёт «Фиаско» и «Dread», и играет палладинов. Загляните в её твиттер и инстаграм (@d20blonde), почитайте статьи об играх за её авторством на TheIlluminerdy.com или на LizBauman.com.

Брендан Конуэй, профессиональный писатель и совладелец Magpie Games. Работал над Firefly RPG, The Fate Codex, Bulldogs Fate Core, Wicked Fate, а также создал собственную серию необычных игровых миров под Dungeon World, начиная с The Last Days Of Anglekite. Он считает многословность добродетелью и искренне верит в силу занудства.

Томас Дини, графический дизайнер, специализирующийся на оформлении книг и разработке игр. Его работы можно найти в Chill RPG от Growling Door Games, Demon Hunters RPG от Dead Gentlemen, игровых линейках Nightfall и Tempest от AEG и готовящихся к выходу продуктах от Tasty Minstrel Games. Томас — истинный миссионер нашего хобби, он помог организовать игровому сообществу в Южной Аризоне, а также работает с издателями, продавцами и игроками, расширяя доступность хобби. Вы можете ознакомиться с его публикациями на denaghdesign.com и заглянуть к нему в твиттер @denaghdesign.

Шелли Гарлан, профессиональный редактор с пятнадцатилетним стажем. С ролевыми играми она работает как редактор в Faster Monkey, компании, разрабатывающей инди-проекты, а также принимает заказы от Magpie Games и участвует в разработке Call of Catthulhu. Будет до последней капли крови отстаивать оксфордские нормы пунктуации и использование четверточтения в местах сокращения текста, всегда объяснит разницу

между глаголами «асцепт» и «эсцепт», а ещё любит оттянуться на вечеринках.

Марисса Келли, соосновательница Magpie Games и автор Erylion, эпической настольной ролевой игры о драконах. Сейчас участвует в нескольких совместных проектах: Bluebeard's Bride в компании с Уитни Бельтран и Сарой Ричардсон, а также «Galaxy XXX» с Джоном Вико. Марисса не только дизайнер, но и арт-директор Magpie Games, Evil Hat Productions (Fate, The Dresden Files) и Storium. Кроме того, Марисса — палеонтолог и лето проводит на раскопках в Монтане и Вайоминге.

Эндрю Медейрос обожает игры во всех проявлениях: компьютерные, настольные, ролевые, живого действия — все они прекрасны! Его истинная страсть — настольные ролевые игры, и он обожает делиться своим счастьем с другими. Эндрю живёт в Онтарио, Канада, и ему нравится быть «тем самым чокнутым канадцем» на всех международных конвентах. Его любимые животные, по порядку: волк, сокол и дельфин. «Городские легенды» — его первая изданная на бумаге работа, однако ранее он уже создал несколько бесплатных игр, использующих правила Powered by the Apocalypse, среди которых Star Wars World и World Of Ice And Fire. В планах у него ещё множество других проектов, которыми Эндрю не терпится поделиться с миром!

Хуан Очоа — художник из Колумбии, специализирующийся на обложках книг, сейчас зарабатывает на жизнь, рисуя драконов и роботов. Играл с 1982 года и почти наверняка ушёл бы в науку, если бы не наткнулся в своё время на иллюстрации к ролевым играм и несколько выпусков комикса Metal Hurlant. Его работы можно найти на www.juanochoa.co.

Марк Диас Труман — обладатель премии «Энни» за разработку игр, совладелец Magpie Games (magpiegames.com), а также главный судья конкурса Chief for The Fate Codex. До «Городских легенд» из-под пера Марка вышли два игровых инди проекта: The Play's the Thing и Our Last Best Hope. Также он немало написал для Evil Hat Productions, включая The Fate Toolkit, Timeworks и готовящуюся



ся к выходу *Do: Fate of the Flying Temple*. Помимо работы дизайнера и писателя Марк занимался продвижением *Firefly RPG*, *A World of Dew* и *No Country for Old Kobolds*, а также выступал организатором и активистом для *Gaming as Other*. Вы можете найти его в твиттере (@trumonz).

Аманда Валентайн — внештатный редактор и разработчик ролевых игр. Среди её работ *The Dresden Files RPG*, *Marvel Heroic Roleplaying*, *Fate Accelerated Edition*, *Little Wizards*, *The Fate Codex*, *Storium* и много другое. Также она редактирует художественные произведения. Время от времени пишет в своём блоге на ayvalentine.com про работу редактора, воспитание детей и игры. На reads4tweens.com выкладывает подробные обзоры книг для родителей, которые хотят знать, что читают их дети. Вы найдёте её в твиттере: @ayvalentine и @reads4tweens.

Алексей Мун — обладатель легендарного терпения и усидчивости, буквально за несколько недель сделавший эту книгу достойной взгляда русскоязычного читателя. Помимо этого является основным переводчиком и литературным редактором серии книг *Deadlands* для Studio 101. Подготовил бурю «Разделяй и властвуй» специально для русскоязычного издания. Вы можете отблагодарить его за труд, купив ещё один экземпляр этой книги в подарок своим друзьям.

Юрий Слинько — переводчик (13-th Age, Fiasco), программист, вычитыватель текстов переводов глазами и корректор текстов руками (*Pathfinder RPG*, *Urban Shadows*), для которого ролевые игры и их популяризация за последние десять лет стали главным увлечением в жизни.

Анастасия Гастева — выпускающий редактор Studio 101, первого профильного издательства настольных ролевых игр на русском языке. Под её началом вышло уже более четырёх десятков переводов игр и дополнений к ним. Помимо всего прочего Анастасия является автором сборника советов для авторов и переводчиков «ПРОМУСТАЛ», нескольких шаблонов «Фиаско», а также основным автором грядущих игровых миров «Кремниевые боги» и «Зримый мир» для *Savage*

Worlds, наряду с *Powered by the Apocalypse* игрой «Побег из Неведомого Кадата», которые будут вскоре выпущены Studio 101.

Александр Стрепетов — автор и верстальщик Studio 101. Выпустил несколько приключений и дополнений для «Дневника авантюриста» (среди которых популярное «Сердце науки»), а также оформил и сверстал больше десятка печатных книг (по СЫЩИКу и не только). Постоянный автор и новостник отечественного журнала «Мир Фантастики». В обозримом будущем планирует вернуться к написанию приключений и игровых миров.

Александр Ермаков — соучредитель и руководитель Studio 101, первого профильного издательства настольных ролевых игр на русском языке. Александр организует различные мероприятия и конкурсы, помимо создания макетов книг и написания игр.

ЗАЩИТНИКИ ГОРОДА

Когда закончилась наша кампания на Kickstarter, некоторые из тех, кто поддержал её, изъявили готовность тщательно испытать игровой процесс «Городских легенд». Их отчёты оказали серьёзное влияние на окончательную версию правил. Спасибо вам, Защитники Города!

- **Canberra Creatures:** Jarrod Farquhar-Nicol, Suzanne Richardson, Ian Urquhart, Melissa Holz, Nathan Holz.
- **Cedar Street Gamers:** Ian Howard, Josh Blake, Justin Howard, Maggie Samuels, Martin Long, Maxim Delaney, Maximilian Howard, Mike Lawson, Patrick Martell, Tom Burpee.
- **The Intercontinental Crew:** Julia (Jules) Nienaber, Jonna Hind, Bodil Prinz, Alex Prinz, Rich Rogers, Jan Van Zon.
- **London Falling:** Daniel Scribner, Cara Arcuni, Anthony Ponzio, Bill Mullen, Kelly McWilliams, Melissa Spangenberg.
- **Ottawa Pen & Paper Gamers:** Kevin «Chroma» Petker, Catherine Hariton, Savannah Soule, Shawn Roske, Paul Towler, Kurt Sharma, Eric Wilkinson.
- **The Overeager:** Brian Poe, Alexsandra Schrock, Marty Oas, Laren Stock, James Davenport.
- **Saga Inc.:** Robert Vincent, Starky, John, Sam, Karel.
- **Spicejar Branch:** Steven Schwartz, Debbie Notkin, Alan Bostick.
- **Steel City Shadows:** Strasz Acimovic, Jeff Kosko, Heather Yilmaz, Brianna Sheldon, John Sheldon, John LeBoeuf-Little, Kit LaTouche, Allie McCarthy.
- **Toronto Area Gamers:** Rob Deobald, Rachelle Shelkey, Kate Bullock, Erica Stevens, Angela Duvall-Morgan, Ron Bunxious, Tomas Andrijauskas, George Kaldis.

БУРЯ: «РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ»

Эта буря была специально составлена для русского издания «Городских легенд». Сердцем её является коварный демон Ботадеус, при помощи своих интриг намеренный низвергнуть две основных силы в городе: клан вампиров и Совет чародеев. После того, как эти помехи будут устранены, в воцарившемся хаосе Ботадеус намерен утвердить безраздельную власть преисподней, а потом восстановить на улицах порядок и спокойно править этим кусочком мира людей в своё удовольствие.

События могут развернуться в средних размерах городе любого американского штата, на территории которого узаконена смертная казнь. К примеру — Техаса.

Объединяющая тема этой бури — служение. Так или иначе все проблемы связаны с ней: Ботадеус обманом (но не сказав ни слова лжи!) заставляет осуждённого на смерть юношу и одержимого мыслью о спасении жены охотника поработать на себя, а молодой ученик чародея в стремлении сбросить власть Совета оказывается подчинён мощному артефакту.

Проблема: «Крадущийся в тенях»

Название: «Крадущийся в тенях», сердце бури.

Тип: ритуал (восстановление).

Импульс: исцелить или починить.

Участники: Бейзил Витус, маг-ритуалист, бывший охотник на нечисть, разработал ритуал для превращения вампира обратно в смертного (мир Силы); Марша Кормак, двухсотлетняя вампириша, глава клана, в который входят все вампиры города (мир Ночи); Тина, бывшая жена Бейзила Витуса, ныне обращённая вампириша (мир Ночи). Ботадеус, демон, подбросивший Бейзилу идею для ритуала (мир Хаоса).

Описание: Бейзил Витус был когда-то охотником на вампиров. Он возненавидел их за то, что те забрали у него жену, превратив её в одну из них. Осознав свою новую сущность, возлюб-

ленная супруга Бейзила поняла, что не сможет больше вести нормальную жизнь и с тяжёлым сердцем попросила мужа оставить её. Долгие годы он бездумно мстил всем кровососам без разбора, обращая их в прах, но потом судьба свела его с демоном по имени Ботадеус. Не сумев убить порождение преисподней, Витус пригрозился умереть, однако Ботадеус предложил ему другой вариант. В обмен на будущую услугу, суть которой пока оставалась в тайне, он передал охотнику важный элемент и начальную схему для разработки ритуала, благодаря которому вампира можно было вновь сделать смертным. Более того, если верить словам демона, исцелённый таким образом человек уже больше никогда не сможет стать вампиром. Ослеплённый возможностью вернуть жену, Бейзил согласился и оставил ремесло охотника, на несколько лет погрузившись в книги по ритуалистике. Наконец настал день, когда труды были окончены. Теперь в руках Бейзила мощный, но непроверенный ритуал.

Таймер:

3.00. Бейзил Витус завершает свои изыскания в ритуалистике. Теперь в его руках инструмент, позволяющий превратить любого вампира обратно в смертного.

6.00. К Витусу является Ботадеус и говорит, что пришло время рассчитаться. Ритуал в любом случае требуется опробовать, прежде чем производить его над женой Бейзила. Демон требует всего лишь провести испытания на конкретной цели — Марше Кормак, предводительнице всех вампиров города. В противном случае, предупреждает Ботадеус, один из фундаментальных элементов ритуала, который демон некогда сам же и вручил Витусу, может внезапно перенестись в преисподнюю и никогда уже не вернуться в мир людей.

9.00. Бейзил поднимает старые связи, готовит несколько дополнительных ритуалов, а также использует любезно предоставленную Ботадеусом информацию об убежище Марши

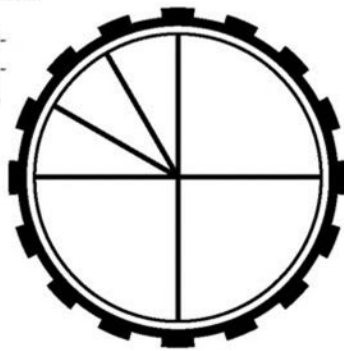


12.00. В вампирском клане разворачивается полномасштабная гражданская война за место главы. В кровавых боях гибнет в том числе и бывшая жена Витуса, Тина, поскольку Бейзил не успевает добраться до неё первым. Когда передел власти почти завершён, на территорию ослабленного клана входят хорошо вооружённые банды младших демонов.

11.00. Ботадеус наносит визиты нескольким вампирским боссам рангом пониже Мариши и рассказывает им о произошедшем.

10.00. Бейзил Витус проникает в убежище Мариши Кормак и успешно производит над ней ритуал.

9.00. Бейзил поднимает старые связи, готовит несколько дополнительных ритуалов, а также использует любезно предоставленную Ботадеусом информацию об убежище Мариши Кормак.



3.00. Бейзил Витус завершает свои изыскания в ритуалистике. Теперь в его руках инструмент, позволяющий превратить любого вампира обратно в смертного.

6.00. К Витусу является Ботадеус и говорит, что пришло время рассчитаться. Ритуал в любом случае требуется опробовать, прежде чем производить его над женой Бейзила. Демон требует всего лишь провести испытания на конкретной цели — Марише Кормак, предводительнице всех вампиров города. В противном случае, предупреждает Ботадеус, один из фундаментальных элементов ритуала, который демон некогда сам же и вручил Витусу, может внезапно перенестись в преисподнюю и никогда уже не вернуться в мир людей.

Кормак. Теперь он готов к попытке добраться до вампириши, нужно только дождаться подходящего момента.

10.00. Бейзил Витус проникает в убежище Марши Кормак и успешно производит над ней ритуал.

11.00. Ботадеус наносит визиты нескольким вампирским боссам рангом пониже Марши и рассказывает им о произошедшем.

12.00. В вампирском клане разворачивается полномасштабная гражданская война за место главы. В кровавых боях гибнет в том числе и бывшая жена Витуса, Тина, поскольку Бейзил не успевает добраться до неё первым. Когда передел власти почти завершён, на территорию ослабленного клана входят хорошо вооружённые банды младших демонов.

Дополнительные ходы

Ты ведь знаешь, кто я? Если при попытке опознать Ботадеуса получен провал, это означает, что в прошлом ты уже вёл дела с этим демоном и с тех пор должен ему дважды.

Проблема: «Часть той силы»

Название: «Часть той силы».

Тип: страсть (ярость).

Импульс: угнетать и причинять боль.

Участники: Рок, одержимый местью призрак, при жизни носил имя Джон Латт (мир Ночи); Джон Латт осуждён на смерть за преступление, которого не совершал (мир Смертных); Шон Крейн, окружной судья (мир Смертных); Моника Батлер, окружной прокурор (мир Смертных); Алиса Батлер, дочь окружного прокурора (мир Смертных); Ботадеус (он же адвокат Ренс Морнингстар), демон (мир Хаоса).

Описание: в окружном суде слушается дело об убийстве Алисы, дочери окружного прокурора Моника Батлер. Подсудимый некто Джон Латт, против которого выставлены неопро-

вержимые улики. Прокурор добивается смертной казни, и адвокату Ренсу Морнингстару не удаётся убедить присяжных оправдать своего подзащитного. Джон Латт приговаривается к смерти, однако после казни при содействии Морнингстара восстает в качестве Рока, гневного призрака, желающего смерти тем, кого считает виновными в своей гибели.

Примечание: условия контракта Джона Латта. Данное соглашение позволяет Джону Латту восстать из мёртвых и убить тех, кого он сам искренне считает ответственными за собственную смерть. После того, как месть будет совершена, Ботадеус получает душу Джона Латта, а Рок прекращает своё существование в качестве призрака.

Таймер:

3.00. Ботадеус убивает Алису Батлер и устраивает всё так, чтобы улики указывали на Джона Латта, молодого парня из неблагополучной семьи, не так давно начавшего ухаживать за девушкой.

6.00. Джона Латта арестовывают по обвинению в убийстве Алисы Батлер. Ботадеус под личиной Ренса Морнингстара предлагает ему адвокатские услуги, Латт соглашается.

9.00. Судебный процесс над Джоном Латтом заканчивается полным разгромом стороны защиты. Латт осуждён на смертную казнь.

10.00. Перед казнью к Латту в камеру смертника является Ботадеус и, объяснив, кем на самом деле является, предлагает контракт: в обмен на свою душу Джон получит возможность вернуться из могилы и отомстить. Юноша соглашается.

11.00. После казни дух Джона Латта остаётся на этом свете, отныне имя ему — Рок, и единственное его стремление — наказать тех, кого он считает виновными в своей гибели.

12.00. Дождавшись подходящего момента, Рок убивает судью Крейна и прокурора Батлер. Контракт исполнен, и Ботадеус получает новую душу.



Дополнительные ходы

Ты ведь знаешь, кто я? Если при попытке опознать Ренса Морнингстара получен провал, это означает, что в прошлом ты уже вёл дела с Ботадеусом и с тех пор должен ему дважды.

Голос разума. Если ты пытаешься открыть Року глаза на истинную причину его смерти, прислушайся к голосу разума. При результате 10+ призрак верит тебе, и к нему возвращается рассудок. Он решает не убивать невиновных и понимает, что не справится с демоном, а потому навсегда остаётся в мире живых. При 7–9 Рок верит тебе и при первой возможности совершает попытку убить Ботадеуса, однако тот легко уничтожит призрак. Теперь у демона точно возникнут к тебе определённые претензии из-за сорванного контракта. В случае провала Рок понимает лишь, что ты пытаешься встать у него на пути, и атакует тебя.

Проблема: «Король мечей»

Проблема: «Король Мечей».

Тип: борьба за власть (аннексия).

Импульс: силой отнять у кого-то власть.

Участники: Балтазар, молодой амбициозный чародей, желающий отнять власть над городом у Совета чародеев (мир Силы); Говард Ирвинг, мэр города, смертный хранитель меча Кортеса, ставленник Совета чародеев (мир Смертных); Альберт Хьюз, глава Совета чародеев (мир Силы); меч Кортеса, могущественный артефакт, дарующий власть, нуждается в хранителе.

Описание: Совет чародеев правит городом уже два века. Все эти годы их власть остаётся абсолютной благодаря могущественному артефакту — мечу Эрнана Кортеса. Порученный заботам хранителя меч дарует ему гипнотическую власть над народными массами. Однако войско, оставленное без командира на вражеской территории, рано или поздно на-

чинает заниматься грабежами. По какой-либо причине лишившись хранителя, меч начинает внушать всем в зоне его воздействия (сейчас это центр города и часть спальных районов) мысли о беспринципном обогащении. Хранителем меча может быть только смертный, поскольку любого, кто способен впускать в себя сверхъестественную энергию, артефакт работает и превращает в предводителя грабителей и анархистов. Балтазару, молодому и талантливому чародею, ученику Альберта Хьюза, становится известно, что Совет правит городом через хранителя меча. Не веря в опасность последствий, Балтазар решает, что перехватить власть будет проще простого — надо лишь убить прежнего хранителя артефакта и занять его место.

Таймер:

3.00. Альберт Хьюз решает, что пришло время посвятить Балтазара в тайну власти чародеев над городом.

6.00. Балтазар отправляется на поиски данных о разнообразных артефактах. Одним из его информаторов становится неизвестный, представившийся Ренсом Морнингстаром. Полученные от этого человека сведения укрепляют Балтазара в мнении о том, что достаточно сильный чародей имеет шансы подчинить меч Кортеса своей воле.

9.00. Балтазар готовит мощный ритуал, который защитит его от чародеев, а также хорошо вооружается для противостояния мирским силам правопорядка.

10.00. Балтазар убивает мэра, предварительно выяснив у того, где хранится артефакт, и отправляется за мечом. Буквально через полчаса после смерти хранителя на улицах начинаются массовые беспорядки.

11.00. Балтазар находит хранилище, в котором спрятан меч, вскрывает замок и берёт артефакт в руки. Увы, прогнозы не оправдались, — врожденное могущество Балтазара всего лишь дало артефакту особенно сильно-

го раба. Вокруг молодого чародея собирается армия фанатичных последователей (среди которых и члены теперь уже бывшего Совета чародеев), и они все вместе отправляются в город за добычей и на сомнительные подвиги.

12.00. Балтазар окончательно растворяется в мече Кортеса. Город подчинен новому владыке, который делает открытое заявление о том, что основывает суверенное государство и намерен идти войной на Вашингтон.

Дополнительные ходы

Пелена ярости. Если Распорядитель говорит тебе, что ты слышишь зов меча Кортеса, *собирайся с духом*. В случае успеха ты ценой колоссального усилия воли сохраняешь здравомыслие. При 10+ тебя посещает короткое видение, связанное с мечом. При 7–9 выбери два варианта из предложенных.

- Ты ничего не сломал и никому не навредил.
- Ты не потерял сознание на 10 минут.
- Одна из твоих базовых характеристик (по твоему выбору) не уменьшилась на 1 до конца сцены.

В случае провала *прими инаковость*, твой персонаж очнётся через час, не имея ни малейшего понятия, чем занимался всё это время.

Король мечей. Когда берёшь в руки меч Кортеса, *собирайся с духом*. При результате 12+ твоей силы воли достаточно, чтобы подчинить артефакт; отныне ты новый хранитель меча Кортеса и можешь использовать его силы по своему усмотрению. При 10+ ты отбрасываешь меч

до того, как он успеет подчинить твой рас­судок. При 7–9 твои пальцы накрепко смыкаются вокруг рукояти, и ты начинаешь ощущать, как воздействие артефакта туманит твоё сознание. Чтобы выпустить меч, потребуются нанести себе 2 ранения по сжатым вокруг рукояти пальцам. В случае провала *прими инаковость*. Меч порабощает твоё тело наяву, ты же оказываешься заперт внутри своего сознания наедине с артефактом. Тебе предстоит битва за собственную душу — Распорядитель расскажет, как именно она будет протекать.

Смертный хранитель. Если ты принадлежишь к миру Смертных, то во время хода «*король мечей*» вместо того, чтобы *собираться с духом*, можешь использовать самую сильную из своих базовых характеристик. В случае любого успеха считай, что получил результат 12+. В случае провала меч вырывается у тебя из рук и падает на пол, его связь с хранителем или рабом, при наличии таковых, считается разорванной. Если успех не получен с первого раза, твои повторные попытки взять меч в руки автоматически считаются провальными и больше не разрывают связь артефакта с хранителем или рабом.

Хранитель меча Кортеса. Если ты являешься хранителем меча Кортеса, все твои попытки *убедить второстепенного персонажа, одурачить или сбить с толку*, а также *распознать мотивы* считаются автоматически успешными как при результате 10+.

